TELJES JÁTÉKPROGRAM: KINGPIN: LIFE OF CRIME

PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2001/06

132 OLDAL + 2 CD + POSZTER

GEFORCE 3 ÉS KYRO II TESZT

Z: STEEL SOLDIERS
EVIL ISLANDS
TROPICO

EMPEROR
BATTLE FOR DUNE

1646 Ft

BEMUTATÓK: TORN, SOLDIER OF FORTUNE 2, BG2: THRONE OF BHAAL
C&C: RENEGADE, ALCATRAZ, EQ: SHADOWS OF LUCLIN
JÁTÉKLEÍRÁS: X-COM: ENFORCER, EUROPA UNIVERSALIS
MAJESTY: THE NORTHERN EXPANSION, ERACER, FLY! 2
FALLOUT TACTICS GAMING GUIDE, BLACK & WHITE GAMING GUIDE

DEMOK A CD-N: SETTLERS 4, Z: STEEL SOLDIERS, TYPHOON, WARM UP!, BEACH HEAD 2000

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól!

EPoX
Időt álló művekhez tökéletes alapokra van szükség!
A világon először 3 fázisú CPU tápegység a biztonságos tuninghoz!
Stabilabb feszültség mint a hagyományos megoldásnál! Csökkenti a tranzisztorok melegedését! 20 Amper többlet terhelhetőség a magasabb CPU frekvenciák számára. (Standard táp maximum 50 A-EPOX 3 phase maximum70 A.)
8KTA3
VIA KT133A Chipset AMD Duron és Athlon processzorokhoz
266 Mhz FSB, PC133/VCM 133 SDRAM támogatás
CPU órajel, szorzó, és feszültség állítás BIOS-ból
AGP port feszültség állítása Bios-ból
4 DIMM Memoria Slot max 1,5 GB RAM
6 PCI, 1 ISA, 1 AGP (4X) port. 4 USB port, AC-97 Hang
UDMA 100 IDE Kontroller
Integrált diagnosztikai kártya !!!
Norton Antivirus és Norton Ghost szoftverek
3VHA
VIA Apollo Pro 266 Chipset Pentium III processzorokhoz
133 Mhz FSB, PC1600/PC2100 DDR SDRAM támogatás
CPU órajel, szorzó és feszültség állítás BIOS-ból
3 DIMM Memória Slot max 1,5 GB RAM
6 PCI, 1 ISA, 1 AGP (4X) port. 4 USB port, AC-97 Hang
UDMA 100 IDE Kontroller
Integrált diagnosztikai kártya !!!
Norton Antivirus és Norton Ghost szoftverek
D3VA
VIA Apollo Pro 133A Chipset Pentium III processzorokhoz
Dual processzor támogatás
133 Mhz FSB, PC133 SDRAM támogatás
CPU órajel, szorzó és feszültség állítás BIOS-ból
4 DIMM Memória Slot max 1,5 GB RAM
5 PCI, 1 AGP (4X) port. 4 USB port, AC-97 hang
UDMA 100 IDE Kontroller
Norton Antivirus és Norton Ghost szoftverek
3SPA3
Intel 815EP Chipset Pentium III processzorokhoz
133 Mhz FSB, PC133 SDRAM támogatás
CPU órajel, szorzó, és feszültség állítás BIOS-ból
3 DIMM Memória Slot max 512 MB RAM
5 PCI, 1 AGP (4X) port. 4 USB port, AC-97 Hang
UDMA 100 IDE Controller
Norton Antivirus és Norton Ghost szoftverek
EDITORS' CHOICE
Virtual Zone
EDITOR'S CHOICE
NAGYKERESKEDÉSEK VISZONTELADÓK SZÁMÁRA
HERTA
Budapest, VII., Dohány utca 37.
(Számítástechnikai szaküzlet és szerviz)
Telefon: 322-2232, fax: 343-4208
e-mail: hertakft@herta.hu
www.orca.hu
Ramiris
RAMIRIS Rubin RT.
1134 Budapest, Klapka u. 9.
Tel.: 412-4300, fax: 412-4301
e-mail: ramiris@ramiris.hu
www.ramiris.hu
SVED
1143 Budapest, Francia út 38.
Telefon: 469-8000
fax: 469-8009
e-mail: info@sved.hu
www.sved.hu

ACOMP SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

ZENITH

- Intel Pentium III processzoral
- ABIT BX133 RAID alaplap
- Ultra DMA100
- 256MB SDRAM
- 40GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 12x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! Value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

Ez a gép a számítástechnika legnagyobb teljesítményű, de még elérhető árfekvésű alkatrészeit tartalmazza. Jelenleg ABIT BX133 RAID alaplapot, 256MB memóriát, 40GB-os merevlemez kapacitást, a hangkártyák legjobbját a SoundBlaster Live!-ot, DVD meghajtót és FaxModem kártyát építettünk bele. Két, részben eltérő kiépítést ajánlunk:
Az elsőben Intel Pentium III 850MHz-es processzor és egy kiváló videókártya a GeForce2 MX, a másikban Intel Pentium III 1000MHz-es processzor és a világ egyik leggyorsabb TV ki- és bemenetes videókártyája az ATI Radeon található.
Ha kompromisszumoktól mentes igényeid vannak, és az Intel processzorokban jobban megbízol ez az a gép amiben mindent megtalálsz!

- Intel Pentium III 850MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT

189.900 Ft

- Intel Pentium III 1000MHz
- ATI Radeon 64MB TV-OUT

239.900 Ft

XPLORER

- Intel Pentium III vagy Celeron proci
- Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax Modem 56kbps V90 beépített
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Celeron 733 vagy Intel Pentium III 850MHz-es processzorral. A 128MB memória és a 40GB-os merevlemez minden program zökkenőmentes futtatását lehetővé teszi. Az egyik leggyorsabb videókártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program maximális teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét kielégíti.

- Intel Pentium III 850MHz
- GeForce2 MX 32MB
- 40GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó

159.900 Ft

- Intel Celeron 733MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA
- 30GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó

114.900 Ft

BASE

A gépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows-os irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép 128MB memóriája és 18GB-os merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hangkártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzorral
- 18GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

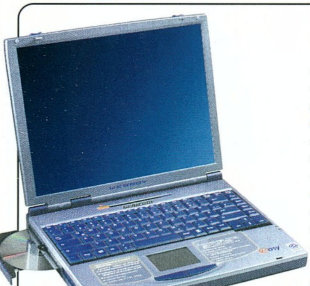
- Intel Celeron 633MHz
- Riva TNT 2 Vanta VGA 8MB
- 64MB SDRAM

89.900 Ft

- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT 2 Vanta VGA 16MB
- 128MB SDRAM

104.900 Ft

WEBBOY



GERICOM mobile world

- Intel Pentium III vagy Celeron
- 3.5"floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine videokártya
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2, USB csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Celeron 733MHz
- 64MB SDRAM
- 10GB merevlemez
- 24x CD-ROM

349.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 850MHz
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez
- 24x CDROM

399.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 8x DVD ROM

459.900 Ft

AKCIÓ - SEGA DREAMCAST JÁTÉKGÉP 37.992FT + ÁFA !!! - AKCIÓ

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai

WWW.PCGURU.HU

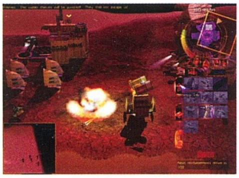
INTRO

A tavaszi pangás ezennel kezdetét vette. Úgy tűnik, az összes kiadó az E3 utánra tartalékolja a nagy neveinek a megjelentetését. Szerencsénkre sikerültek az előzetes tárgyalások az Electronic Artsszal és az Eon Digital Entertainmenttel, így Londonban tesztelhettük az Emperor: Battle for Dune-t és a Z: Steel Soldierst. Az eredményről kétszer hat oldalon keresztül olvashattok a játékrovat elején. Az utolsó pillanatban esett be a Baldur's Gate 2 kiegészítő lemezének - Throne of Bhaal - bemutató változata. A játék nem okozott csalódást, minden tekintetben felveszi a versenyt az eredeti programmal. A végigjátszások rovatban ezúttal két nagy nevet, a Black & White-ot és a Fallout Tacticst vettük górcső alá. A játékokkal ellentétben hardver fronton viszont határozottan felpezsdült az élet. Megérkezett a szerkesztőségbe az első GeForce 3 kártya, mely általános döbbenetet váltott ki a szerkesztőség tagjainak körében. Mind teljesítményben, mind árban felülmúlja a várakozásainkat. Az Nvidia nagyágyúja mellett befutott még a Videologic Kyro II-es kártyája is, melyet kifejezetten a vékonypénzű játékosoknak terveztek. Tesztelésnek vetettünk alá az AMD procival felszerelt 1 GHz-es konfigurációt is. Végezetül néhány szó a teljes játékunkról. A Kingpin a maga idejében óriási siker volt, nagyon reméljük, nektek, olvasóknak is sok kellemes órát fog szerezni.

PC Guru Team

a hónap játéka

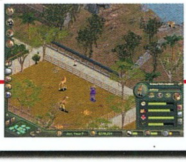
Szokásunktól eltérően ebben a hónapban két játék is megkapta a hónap játéka címet. Egyszerűen nem tudtunk különbséget tenni a két stratégia között. A Z: Steel Soldiers a grafikájával és a gyors játékmenetével (mindenkinek a figyelmébe ajánlom a CD-n található játszható demót) lopta be magát a szívünkbe, viszont gyorsan elvesztette az előnyét, amikor figyelembe vettük az Emperor: Battle for Dune három játszható oldalát, a változatos egységeket, s a fantasztikus Dune környezetet. Mindkét játék méltán tarthat igényt erre a címre. Az ígéretek szerint mindkét remekmű megjelenik a nyár elején, így mire ezeket a sorokat olvassátok, már napokon belül meg kell jelenniük.



Emperor: Battle for Dune vs. Z: Steel Soldiers

News

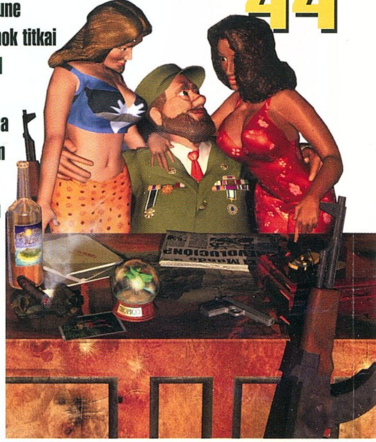
8 CartHeat Project
8 Hidden and Dangerous 2
9 Anarchy Online
9 Harbinger
9 Rayman M
10 – Zoo Tycoon
10 Warrior Kings
11 Galactic Civilizations
11 Lightweight Ninja
12 Yuri's Revenge
12 Párizs-Dakar Rally
13 Skittles: Darkened Sky
13 Age of Mythology
13 EverQuest Trilogy
14 Microsoft Flight Simulator 2002
14 Star Wars Galactic Battlegrounds
15 Armalion
15 SimGolf



Játékleírás

30 The Land of Sand - Minden ami Dune
31 Emperor: Battle for Dune - A homok titkai
38 Z: Steel Soldiers - Zed is not dead
44 Tropico - SIM banánköztársaság
48 X-Com: Enforcer - A hónap bukása
50 Evil Islands - Diablo után szabadon
54 – Europa Universalis
57 Majesty: The Northern Expansion
58 eRacer - Totálkár
60 Fly! II - Vérbeli szimulátor
62 Black and White Interjú
64 Gondolatébresztő
66 Fallout Tactics Gaming Guide
72 Black and White Gaming Guide
82 Mentőöv
84 Cheat

44



Europa Universalis... Az Öreg Kontinens egyesítésének álma korántsem új keletu, elég csak az ókorban a "Pax Romana" jegyében született törekvésekre, a kora középkori frank expanzióra, a XVI. századi spanyol uralkodók "Katolikus Európájára", vagy az új millenniumban a földrész keleti részét is magában foglaló EU megteremtését célzó tervekre gondolunk. Ám végül mind a római imperátorok, mind kései utódaik, Charlemagne és II. Fülöp elbuktak a feladat nagysága alatt, s a történelemben ugyanaz a lehetoség ritkán adatik meg kétszer. "Nem volt még ily ido, s nem is lészen újra..."

TARTALOM

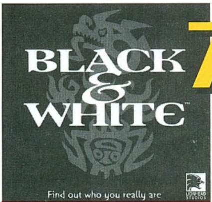
BEMUTATÓ

16 TORN
20 Soldier of Fortune 2
22 Throne of Bhaal
24 Renegade
26 – Escape from Alcatraz
29 Shadows of Luclin

26

66

FALLOUT TACTICS



72

BLACK AND WHITE

GAMING GUIDE

TALLÓZÓ

86 Hardver hírek
90 NVidia GeForce3
94 Kézben a Kyroll
96 MX kalauz
98 1GHz-es konfiguráció ajánló
100 Asus CUSL2-C Black Pearl
102 Nokai 3330
103 SW ForceFeedback
104 UD Agent
106 Homok a gépezetben
110 Olympus Camedia E-10
112 Osztódás
116 Hardware fórum
118 3D Rovat
120 Grab
121 EarthQuake party
122 Levrov
124 Külvilág
128 Következő szám tartalma

90-98

A lapzártát követő héten érkeztek meg utóbbi időszak régóta várt grafikus kártyái, ezért mindent elkövettünk, hogy még ebben a számban bemutathassuk nektek a piacra lépésükkel kialakult új erőviszonyokat. A végeredmény tíz oldal összefüggő teszt lett, ahol reméljük, hogy a legtöbb felmerülő kérdést sikerült megválaszolnunk. A túlélésért köszönet a colának, a sok csokinak, és az ismertebb gyorséttermeknek:).

TELJES JÁTÉK

7

Kingpin: Life of Crime

A Kingpin vérbeli krónika az általunk csak a filmekből ismert, de valójában ténylegesen százezreket érintő egzisztenciális gondokról. A készítők nagyon odafigyeltek a játékra: a Kingpin egy percre sem veszti el a hitelességét (pedig csak játék). A szereplők viselkedése teljesen emberi, a környezet kivitelezése félelmetesen valóságos, a hangulatelemek összhatása pedig ténylegesen képes odavarázsolni minket valamelyik amcsi nagyváros gettójába. Annyira jó, hogy már ijesztő!

TARTALOM

JÁTÉKDEMÓK CD MELLÉKLETÜNKÖN

BEACH HEAD 2000

Ez a fülbemászó cím még az ősidőkből csenghet ismerősen számotokra. A jó öreg Commodore 64-es gépeken nyüstöltük ezt a – akkoriban még felülmúlhatatlannak hitt – játékot, amelyet új köntösbe bújtatva próbálnak most ránk sózni. Ezen a 2000-es változaton viszont nyilvánvalóan látszik, hogy a minőségi tesztet messziről elkerülte, vagy netán az is előfordulhat, hogy mi öregedtünk ki ebből, s mostanra már egyáltalán nem voltunk képesek élvezni az újrafeldolgozás örömeit. No, de annyi baj legyen, ugyanis ahogy mondani szokták: az újszülöttek számára minden vicc új – talán akadnak Köztetek páran, akik nem is sejthetik, hogy miről maradtak le hosszú évekkel ezelőtt.

WARM UP!

Sok autószimulátor-kedvelőt szívbaj kerülget, ha meghallja a Warm Up! címet. A fanatikusabbak messziről elkerülik, Tasnádi Zoli például majdnem lefordult székéről, amikor meghallotta, hogy nekem tetszett. Valószínűleg úgy volt vele, mint sokan mások, nem sejthette, hogy kiadójuk nyilvánvalóan nem nekik szánta játékát. Ugyanis a Warm Up! nem több és nem is kevesebb, mint ami lenni akar: autóverseny mindazoknak, akik beérik az egyszerű száguldozás örömeivel, mindezek mellett nem vetik meg a csodás látványt.

Z: STEEL SOLDIERS

Azt kell mondanom, hogy épp itt volt az ideje annak, hogy ez a játékdemó megjelenjen. Mocsyt már az előző számnál is jegelni kellett - türelmetlensége végett -, belegondolni is szörnyű, mi lett volna, ha... Na, de ne szaladjunk ennyire előre, hiszen a Steel Soldiers jött, látott és győzött, ráadásnak pedig még a demó is befutott, úgyhogy minden jó, ha a vége jó. És ha már a „jó" szónál tartok, akkor hadd emlékeztesselek Benneteket arra, hogy szerencsésen sikerült értékelnünk ezt a „jó" játékot (38.-43. oldal), és a kedvcsináló gyanánt szíves örömest megosztanánk Veletek a játszató demóját is. Ezért gyertek gyorsan a CD mellékletünkre!

SETTLERS IV

A méltán sikeres településszimulátor legújabb részének demóverziója végre megérkezett! A Blue Byte felvásárlása körüli hercehurca ellenére az angol verzió immáron hozzáférhető (a teljesen magyar nyelvű verzióra sajnos még várni kell), és elődeihez hasonló játékmenettel ajándékozza meg szerelmeseit. A szkeptikusokat azonnal megnyugtathatom, a Settlers 4 több mint egyszerű folytatás, amely az apró csiszolásoknak köszönhetően szebb, játszhatóbb és élvezetesebb, mint testvérei.

CD HÍREK

Úgy gondoltuk, hogy ráférne már egy kevéske tatarozás CD mellékletünkre, hiszen már több mint egy éve nyüstöljük legelső HTML alapú keretprogramunkat, ezért fogtuk magunkat, s kicsit feltupíroztuk azt. Reméljük, hogy az újabb verzióval igencsak megkönnyíthetjük, élvezetesebbé tehetjük szórakozásotokat, s nem utolsó sorban a leegyszerűsített grafikai keretprogrammal felgyorsíthatjuk böngészgetéseiteket.

Sajnos rossz hírrel kell fojtatnom CD-vel kapcsolatos híreinket, miszerint szinte egyáltalán nem jelent meg a múlt hónapban épkézláb játszható demó, ezért ezúttal csupán négyet tettem fel mellékletünkre. Persze ezek között akad érdekes példány, például ott a Z: Steel Soldiers, amelyet ne merészeljetek kihagyni! :)

A demók gyenge termésének ellensúlyozása érdekében viszont belehúztunk egyéb tartalmas témáinkba, óriási adathalmaz fogadhat minden látogatót állandó rovataink, s extra ajánlataink közt! Ott van például a Diablo 2 rovat, amelyben Ch00ler ízekre szedi a nemsokára napvilágot látó kiegészítőt, majd El Diablo nekilát bemutatni, milyen is a vérbeli barbár. Bővült az emulátorok rovat, és újra felélesztettük a 3D Mániát, amelyben természetesen ott pihennek a legfontosabb videokártyák elengedhetetlen és legfrissebb driverei. Persze nem lenne igazán tisztességes tőlem, ha említés nélkül hagynám a többi érdekes rovatot, amelyek ugyancsak érdekkeltők.

Összeállítottunk egy gigászi küldetésválogatást az előző számunkban megtalálható Operation Flashpointhoz; 46 jobbnál jobb bevetés várja a taktikai shooterek kedvelőit, ha ellátogattok az extra ajánlatunk tartalmához. Ha pedig már ott jártok, ne hagyjátok figyelmen kívül Firbás Dávid rendkívüli - és persze ingyenes - Unreal kiegészítőjét se, a Tükröt!

Mi mást is tudnék még ajánlani mellékletünkről, így hirtelenjében? Azt hiszem, mindent. Akinek már kevés az újság, vagy csupán állandó látogatója rovatainknak, és persze semmi pénzért se hagyná ki CD-nk megtekintését, vagy bárki, aki csak játszani szeretne, hajtogassa ki korongunkat és helyezze meghajtójába. Nem fogja megbánni.

Chris

PATCH-EK

Diablo 2 v1.06 • Fly II Update 1 • Icewind Dale Heart of Winter v1.41 • Majesty Expansion Update 2 • Nascar Racing 4 v1.1.0.0 US • Panzer Elite v1.08 • Serious Sam v1.00c • Summoner v1.21 • Tribes 2 21570-22002 • Tropico v1.01

SHAREWARE JÁTÉKOK

Cannon Smash • Gl Tron 0.61 • Castle Attack • RC Daredevil • Avernum 2 • 3D Winbrick 2001

CHEATEK, TRAINEREK

Assimilation - Tr. +2 • Battle for Naboo - Tr. +3 • Black And White - MegaTr. • Black and White Plus 7 - Tr. • Defendron v1.0 - Tr. +2 • Diamond Caves II v1.7 - Tr. +3 • Economic War - Tr. +2 • eRacer - All Access Cheat • In Cold Blood - Tr. • Revenge of the Bugs V1 - Tr. +2 • SimFarm - Tr. • Slot Machine Madness v1.0 - Tr. +4 • Stunt GP - Tr. +2 • The Return Of The Black Dragon - Tr. • Zibax Video Poker v1.2.7 - Tr. +1

DESKTOP TÉMÁK

Icarus • Ancient Echoes • Autumn • Reflection • DayDreamer • Dear Sir John • It's Electric • OceanHH • The Lady in Red • Tomb Raider - the movie

SHAREWARE UTILS

Csss V1.5 • Sps 2000 Software Protection System • Ulead Gif Animator 5.0 • Zipmagic 4.0 • Xteq System-X • Xteq Sdk • Zipwave v1.3

KINGPIN: LIFE OF CRIME

StartBox

Kiadó: Interplay
Fejlesztő: Xatrix Entertainment
Web: www.interplay.com

Egyre jobb, bonyolultabb és más stílusokkal keresztezett FPS-ek kerülnek a boltok polcaira. 1999 volt talán az első olyan év, amikor a kategória kedvelői szinte minden hónapban kaptak egy-két kötelezően végigjátszandó darabot. A Kingpin ősz környékén jelent meg, és eléggé megosztotta a kritikusok véleményét. Nem a kivitelezéssel vagy a játékmenettel volt a legnagyobb (mű)probléma, hanem a játék kissé explicit nyelvezetével (á la Xatrix). A telepítéskor ugyan választhatjuk a soft-language verziót is, de akkor kihagyjuk a játék hangulatát leginkább meghatározó, a tényleges életre alapozott, esetenként igen durva megfogalmazások lélek(adrenalin)emelő hatását. Nagyon bután hangzana egy tagbaszakadt köztéri szabadúszó szájából a „Kérem uram, legyen szíves, a társaságomban található hölgyet ne bámulja már oly feltűnően". Sokkal jobban hihető a „Szétmárázom a pofádat te tapló, ha a gádzsimat stírölöd, báz!" kifejezés. Egyébiránt talán még ez a példaként felhozott beszólás is soft volt a Kingpinben nagy általánosságban hallható (angol) szöveghez képest. De ez a játék erről szól. A lecsúszott, egyszerű arcokról (mint mi), akik a felszínre akarnak törni, pedig erre vajmi kevés esélyük van. De ha SK biztosítják maguknak a legfőbb gengszter irodáját a bőrfotellel és a lánykörettel egyetemben... Az egyszemélyes puccs kivitelezése meglehetősen nehéz feladat. Sok időre lesz szükségünk, ha a Kingpint akár normal fokozaton végig akarjuk játszani. Ez sajnos még mai viszonylatban mérve is igaz. Nem szégyellem bevallani, hogy anno easy fokozaton vittem végig a játékot, mert normalon bosszantóan nehéz volt.

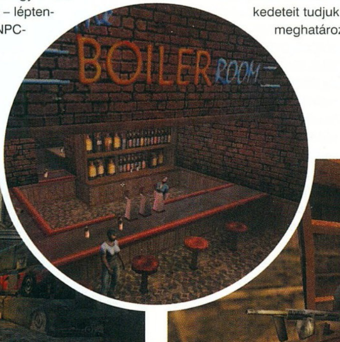
A Kingpin vérbeli krónika az általunk csak a filmekből ismert, de valójában ténylegesen százezreket érintő egzisztenciális gondokról. A készítők nagyon odafigyeltek a játékra: a Kingpin egy percre sem veszti el a hitelességét (pedig csak játék). A szereplők viselkedése teljesen emberi, a környezet kivitelezése félelmetesen valóságos, a hangulatelemek összhatása pedig ténylegesen képes odavarázsolni minket valamelyik amcsi nagyváros gettójába. Annyira jó, hogy már ijesztő!

A Kingpin a szokásos FPS sémákra épít, de kalandelemekből sem lesz benne hiány. Nálam külön jó pontot ér, hogy nincsenek benne űrlények, meg high-tech fegyverek. Teljesen hétköznapi téma, valóságos fegyverekkel. A játékban – ahogy a való életben is – lépten-nyomon NPC-kbe ütközünk. Ezek az emberek élik a maguk sivár kis életét, melyben csak feltűnésünk okozhat némi változást. A mindenható dollár ereje könnyen ráveszi őket arra, hogy mellénk szegődjenek, és az életüket kockáztatva teljesítsék parancsainkat. A játékban fellelhető műintézmények (kocsmák) látogatottságban ugyan nem hozzák a magyar átlagot, de arra kiválóan alkalmasak, hogy találjunk valami piszkos munkát. A küldetések persze a legtöbb esetben a játék történetének részét képezik, teljesítésük nélkül nem is lehet továbbhaladni. Mindez persze olyan körítéssel, mintha ránk lenne bízva, hogy merre tovább. Félelmetes!

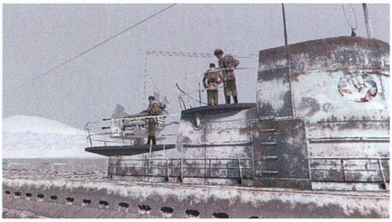
A Kingpin kalandjáték-beütése az NPC-kkel való társalgásban teljesedik ki. Az egyszerűség kedvéért kétféle beszélgetési funkcióra redukálták a lehetőségeket. Az egyik az „igen – barátságos duma – kövess parancs" kombináció, a másik a „nem – beszólós szöveg – maradj parancs". Ezeket a megfelelő helyzetben a program magától szelektálja, így nem fogunk belezavarodni. Van még egy különleges parancs funkció, amellyel a felbérelt testőrök cselekedeteit tudjuk meghatározni. Ezzel lehet a kétajtós barokkszekrény árnyékunkat rázavarni az ellenségre, vagy ugyanezzel a mozdulattal adhatjuk tudtára, hogy az orrunk előtt levő széfet nyitva szeretnénk látni. A Kingpinben a pénz igen fontos szerepet játszik. A testőrség felbérlése, a tárgyak megvásárlása, és még sok más fontos dolog csak KP-ért cserébe működik. A gettóban a hullarablás is mindennapos dolog (sokszor pont ezért hullásítjuk az aktuális illetőt), a lelőtt ellenségeknél pedig majdnem minden esetben találunk némi készpénzt. Oldalakat tudnék még írni a játékról, de nem teszem. Aki további információkat szeretne megtudni róla, az nézzen rá a demó CD végigjátszás szekciójára, ahol igen terjedelmes, lépésről lépésre végigjátszást talál a Kingpinről.

Figyelmetekbe ajánlom még a demó CD-n található patch-et, amelyet mindenképpen tegyetek fel, mert sok programhibát kijavít. Ha már beleakadtatok egy hibába, akkor hiába az erőlködés: a patch felrakása után a régi mentett állások nem fognak működni, tehát tessék még a kezdés előtt gondolkodni.

SakmaN
sakman@vogel.hu



HIDDEN AND DANGEROUS 2



A cseh illetőségű Illusion Softworks kellemes meglepetést okozott a játékosoknak '99 őszén, mikor a szinte teljesen ismeretlen csapat az év egyik legjobb taktikai-stratégia játékával rukkolt elő. Első örömük és döbbenetük után a fiúk rögtön nekiálltak a kiegészítő lemez elkészítésének, pár hete pedig bejelentették, hogy már kotyvasztják a második részt is. Kezdetben az eredeti grafikai motor továbbfejlesztett változatát szerették volna felhasználni, de pár hónap múltán áttértek a látványosabb, LS3D engine-re, valamint ezt megtoldották a Soldier of Fortune-ben látotthoz hasonlóan egy alengine-nel, amely a sérülések megjelenítéséért felelős.

A folytatásban az eddig is változatos küldetések még izgalmasabbak lesznek. Több új feladattípus is lesz – valahova be kell osonnunk, és lefényképeznünk fontos dokumentumokat, szabotázsakciók stb. -, a küldetések pedig jóval hosszabbak és összetettebbek lesznek a korábbiaknál, igaz, kevesebb is lesz belőlük. Karaktereink és az ellenség mesterséges intelligenciáját is továbbfejlesztik, így katonáink már nem fognak elakadni tereptárgyakban, és még az előző részbelieknél is furfangosabb őrökkel lesz dolgunk. Saját egységeink sokkal specializáltabbak és karakterisztikusabbak lesznek, nem csak a statisztikai pontjaik fogják megkülönböztetni őket egymástól, igazi egyéniségek lesznek a készítők reményei szerint.

A folytatás továbbra is a Második Világháborút veszi környezetül. Ugyanúgy megmaradnak a játék akció, stratégiai és taktikai részei, de ez utóbbi használata lényegesen átláthatóbb és játékosbarátabb lesz. A fegyverek tárháza is növekszik, négy új golyóköpő, és az akciójátékokban mostanában igen népszerű lángszóró is a kezünkbe kerülhet. Valamikor ősszel.

Greg5

Fejlesztő: Illusion Softworks
Kiadó: Godgames
Megjelenés: 2001. ősz

CARTHEAT PROJECT

Számomra érthetetlen, hogy az amerikai nyitott karosszériás versenysorozatok milyen mostohagyereknek számítanak a játékkészítő szemében. A Microsoft-féle CART óta semmilyen említésre méltó alkotás nem született, annak pedig már kb. 3 éve. Ezt unták meg lelkes amatőrök, és betartották a régi mondást: ha a hegy nem megy Mohamedhez...

Kerestek egy könnyen átalakítható játékot, a választás pedig a NASCAR Heatre esett (Hasbro). Kicserélték az autóformákat, a műszerfalat, a motorhangot és az autók viselkedését. Az alábbi honlapokról letölthetők a szükséges fájlok, annyi megkötés van, hogy a NH 1.3-as patch-ét előtte telepíteni kell. Az alapjáték természetéből fakadóan elsősorban a kanyargós versenypályákon (Sears Point és Watkins Glen) lehet élvezetes csatákat vívni, mivel a játék az új autókat úgy kezeli, mintha NASCAR karosszériával futnának, tehát az oválpályás koccanások és oldalsó érintők során nem veszi figyelembe a nyitott kerekű kasztnik sajátosságait. De ahogy a kiegészítések színvonalát ismerem, már erre sem kell sokat várni...

Tasnádi Zoltán

CART: cartheat.bhmotorsports.com
IRL: irlheat.bhmotorsports.com

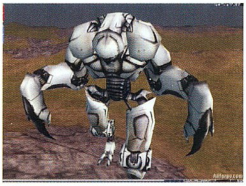
RAYMAN M

Szomorú tendencia, hogy egyre kevesebb platformjáték jelenik meg a PC-s piacon. A maradék kevés között régóta a legjobbak között helyezkedik el a Rayman sorozat, melynek kissé hiányosan elrendezett végtagú hőse eddig is számos, rendkívül nehéz és szemkápráztatóan szép kalanddal örvendeztetett meg minket. Ám most újabb rész készül, mely a titokzatos M alcímet vagy sorszámot, vagy nem is tudom, mit kapta, s immár teljesen három dimenzióban tündököl.

Természetesen ezáltal semmit nem veszít összetettségéből, továbbra is ugyanúgy kell majd ugrándozni, úszkálni, repkedni és csúszkálni, mint azelőtt, sőt, ez alkalommal végre többjátékos módban is kipróbálhatjuk tudásunkat. (Bár arról még egyelőre nincs információnk, hogy ezt pontosan milyen formában tehetjük meg, de az már biztos, hogy egyszerre akár négyen is részt vehetünk a játékokban.) Nem is kell már soká várnunk, hisz a megjelenés valamikor év végére tehető.

Bird

ANARCHY ONLINE



Ez az online szerepjáték visszatérő vendégünk, ez alkalommal híreink közé kerülésének oka a közeli megjelenésben keresendő. Végre úgy látszik, elkészült a nagy mű, hisz június 27-én megnyílnak előttünk a szerverek, és betódulhatunk az új világba.

Annak, aki esetleg nem emlékezne rá, miről van szó, elárulom, hogy jobb híján az EverQuesthez hasonlítható, ám fantasy helyett a távoli jövőben játszódó online szerepjáték készül. A gonosz és jó harcával szemben itt a bolygót uraló katonai rezsimet megdönteni kívánó felkelők csatájába szállhatsz be a számodra leginkább szimpatikus oldalon.

Azt még sajnos nem tudom egyértelműen megítélni, mennyiben fog eltérni a program a többi online játéktól, de az már tisztán látszik, hogy kinézet terén nem lesz szégyenkeznivalója.

Bird

Kiadó: FunCom
Megjelenés: 2001. június 27.
Ajánlott honlap: www.anarchy-online.com

HARBINGER

Fényévekre innen, gigantikus méretű űrhajó járja a galaxisokat. A hatalmas járművet egy szuper-intelligens faj építette, hogy saját mozgó világukkal szabadon járhassanak a naprendszerek között, és rabszolgákat, illetve kísérleti alanyokat gyűjthessenek népük számára. Ahol az űrhajó elhaladt, pusztítás és szenvedés maradt utána. Különböző civilizációk ezreit hurcolták a hajóra, hogy ott saját belátásuk szerint felhasználják őket. Azonban az egyik ilyen porba tiport nép egy kis, párezres csoportjának sikerül megszöknie fogva tartói elől, és az űrhajó elhagyatott részén kialakítania saját bázisát.

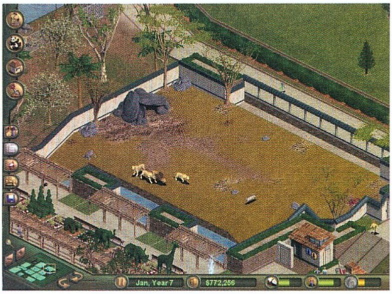
Cyber Diablo – ezzel a két szóval a legegyszerűbb a Harbingert jellemezni. Akárcsak nagy elődje, ez a program is felülnézetű hack 'n slash, de több szerepjáték-elemmel dúsítva. A tapasztalt programozókból összeverbuválódott csapat a történetre helyezi a legnagyobb hangsúlyt; a három választható karakter mindegyike teljesen más sztorivonalat fog képviselni, és csak ha mindegyikükkel végigjátszottuk a játékot, deríthetünk fényt az univerzum minden kis titkára. Az ember a szokásos középutat, a Gladiátorrobot a nyers erőt, a titokzatos, Cubline fajából való harmadik karaktertípus pedig valószínűleg a különleges fegyvereket, esetleg a pszi képességeket fogja képviselni. Sajnos a pontosabb játékmenetről hála a készítők szófukarságának még nem lehet komolyabb elképzelésünk, de az E3-on bemutatandó tesztverzió takargatás nélkül bemutatja program minden egyes jó tulajdonságát – legalábbis ez lenne logikus az éppen kiadót kereső csapattól.

A grafikai megjelenítés ugyan csak 2D-s, ennek ellenére a program használja a 3D-s kártyák képességeit, főleg a színes fények megvalósításakor, összességében a képek alapján tisztességes, de semmi különleges látványvilággal lesz dolgunk. Szerintem az egész játék sikere azon múlik, mennyire sikerül jó, esetleg kellemesen nyomasztó hangulatot teremteni a fejlesztőknek. Lehetnek az npc-k bármennyire fejlettek és sokszínűek – ahogy azt ígérik -, lehet három akármennyire különböző faj és történet, ha a játék hangulata nem lesz kiemelkedően jó, akkor nem sokan fognak helyet hagyni a merevlemezen a Diablo 2 és kiegészítője mellett ennek a programnak is.

Greg5

Fejlesztő: Silverback
Megjelenés: 2001.

ZOO TYCOON



Azt hiszem, lassan elérkezett az idő, amikor ún. parkszimulátorokról is beszélhetünk. A vidámparkok után, most érkezik a SimGolf és a Zoo Tycoon is. Ez utóbbiban állatkertet kell terveznünk és igazgatnunk, ami minden bizonnyal sokak számára cseng érdekfeszítően, hiszen ilyen parkban talán mindenki volt. Igaz, a felnőttet a bezárt állatok látványa kevésbé fogja meg, mint a gyermeket.

A feladat most sem lesz más, mint gazdaságilag és minőségileg is a legjobbat létrehozni, elérni, hogy a látogatók és a kiállított állatok is elégedettek legyenek. Akik csupán hagyományos játékmenetet képzelnek el, meg fognak lepődni, ugyanis ha úgy tetszik, kinyithatod az oroszlán ketrecét, átpakolhatod a zsiráfot a krokodilok közé és így tovább...

A tycoon stílus legújabb programja szerintem meglepően szép, és akár 1024x780-as felbontásban is játszható. A zoom lehetőség szintén dicséretes, bár csak év végén derül ki, mennyire hasznos.

Azt hiszem, a Blue Fang Gamesnek szarvashibát kell vétenie ahhoz, hogy ez a program ne legyen sikeres.

Lily

Fejlesztő: Blue Fang Games
Kiadó: Microsoft
Megjelenés: 2001. vége

WARRIOR KINGS

Újabb 3D-s valósidejű stratégia, ezúttal a Black Cactus fejlesztésében. A Warrior Kings egy kitalált, középkorra emlékeztető világba kalauzol el bennünket. A történet szerint egy királyságot irányítunk, amelynek célja, hogy megfékezze az elhatalmasodó káoszt, egyúttal véget vessen a hadurak egyeduralmának. A birodalom egységesítése minden megszállott játékos számára is komoly kihívás lehet ebben a démonokkal és lovagokkal teli világban.

A rendelkezésre bocsátott képek arra engednek következtetni, hogy játszhatóság tekintetében a Warrior Kings erősen a Myth-re fog emlékeztetni. Mindenképp említésre érdemes továbbá a számtalan egység rendkívül profi kidolgozása. Ha a Black Cactus programja fele olyan jó lesz, mint ahogy azt sejteni lehet, akkor a Warrior Kings végre egy kis színt vihet a RTS-ek eléggé egyhangú világába. Hab a tortán, hogy természetesen a hálózati lehetőségről sem feledkeztek meg, így akár nyolcan harcolhatunk egymás ellen.

SzB

Ajánlott honlap: www.blackcactus.com

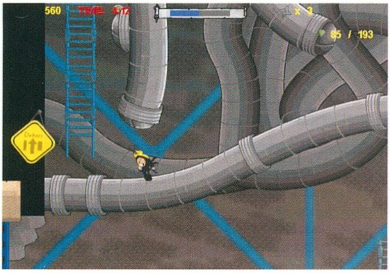
LIGHTWEIGHT NINJA

Valószínűleg sokan nem hallottak még a Drengin Network nevű kezdeményezésről. Ennek lényege, hogy viszonylag olcsón, mindössze egy bolti játék áráért cserébe a regisztrált felhasználók egyévi jogosultságot kapnak számos kisebb, ám rendkívül szórakoztató program letöltésére. Ezek egyike például a Lightweight Ninja, mely a hagyományos, kétdimenziós akciójátékok mintájára készült.

Ebben a programban aranyos kinézetű, genetikailag módosított, s ezáltal szinte legyőzhetetlenné változtatott ninjával kell bolondos szörnyek (megvadult mókusok, takarítórobotok stb.) seregeivel szembeszállni. A manapság divatos irányzattal ellentétben a csaták során egy csepp vér sem fröccsen a képernyőre, általában véve a kellemes szórakozás hangulata uralkodik a kalandok idején. Ritka manapság az ilyen gyöngyszem. :)

Bird

Fejlesztő: Stardock Entertainment
Ajánlott honlap: www.stardock.com/products/lwninja



GALACTIC CIVILIZATIONS

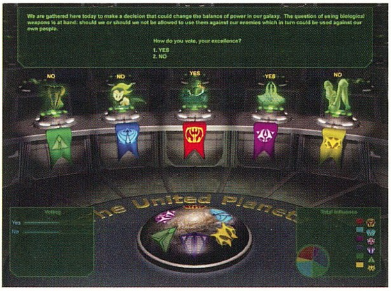
A Galactic Civilizations című űrstratégiában az emberiség irányítását vehetjük át. Ellenfelünk öt, egymástól és tőlünk teljesen különböző intelligenciájú és fejlettségű, a számítógép által irányított faj lesz. A tét hatalmas, hiszen aki győztesen kerül ki a csatából, az egész galaxis uralkodója lesz.

A Stardock fejlesztésében készülő játék számtalan fajta taktikázást kínál kitágítva a megszokottá vált kereteket. Nem biztos, hogy mindig a fegyveres megoldás vezet majd győzelemre, olykor kifizetődőbb a diplomácia alkalmazása, esetleg az ipari hatalom fitogtatása. Mint ahogy a nyerésnek is számtalan módja van, úgy a befejezés is meglepetéseket tartogathat, érdemes lesz hát újból és újból nekirugaszkodni más módszereket alkalmazva.

Érdekesség, hogy a játék először OS/2 alatt jelent meg, s 1995-ben elnyerte az Internet PC World Chartson az év játéka címet. A jelentősen kibővített Windows-változat Karácsonyra várható a boltokban.

SzB

Fejlesztő: Stardock
Megjelenés: 2001. december 25.
Ajánlott honlap: www.stardock.com



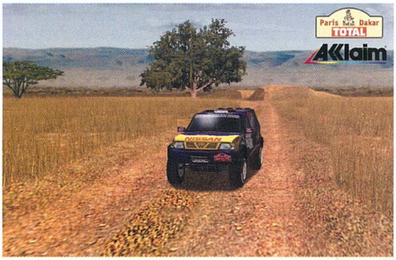
PÁRIZS-DAKAR RALLY

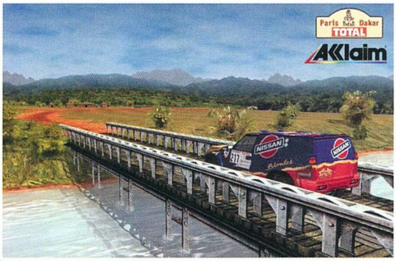
Az Acclaim hosszasan készülődött ennek a játéknak a kiadására, melynek megjelenése most végre elérhető közelségbe került. Azért e nagy igyekezet, mert a tereprally témakörben lesz egy másik program is (Master Rally), és még annak a megjelenése előtt szeretnék kihozni, hogy elmondhassák róla: ez az első „Dakar kategóriájú" játék.

Mint tudjuk, az igazi Párizs-Dakar Európából indul (nagyjából 20 szakaszon 400 versenyző – terepjárók, buggyk, motorok, kamionok – küzd az elemekkel közel 3 héten keresztül, kb. 10 000 km össztávon), a játékban viszont az induló állomás Észak-Afrika lesz, és egészen Egyiptomig kalandozhatunk majd el. A táj is ennek megfelelően fog változni, a tengerparti dzsungeltől a szavannán át a homokdűnékig mindenfajta terepviszony megtalálható lesz. Az útvonal 12 szakaszra lesz osztva, és egyik sem lesz 25 km-nél rövidebb (engem ezzel csigáztak fel a legjobban, nem semmi élmény lesz majd a 20 perces, folyamatos terepvezetés). A szokásos puffogtatások most is elhangzottak (realisztikus fizika, látványos effektek, összetettség, valósághűségre törekvés), de amíg a játékot nem látjuk, mindez csak marketing szöveg (a korábbi évek során sokszor csalódtam ugyanis, és ezért már megtanultam nem túlságosan komolyan venni ezeket a kijelentéseket). A képek viszont eléggé meggyőzők, tehát akár még jó is lehet. Már nem kell sokat várni rá.

Tasnádi Zoltán

Kiadó: Acclaim
Megjelenés: 2001. június 30.





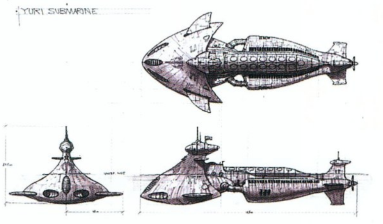
YURI'S REVENGE

Eddig minden C&C stratégiai játékhoz készült kiegészítő lemez, mért pont a Red Alert 2 lett volna a kivétel? A Covert Operations, az Aftermath és a Fire Storm után a sikerszéria legutolsó tagjához az eredeti játékot megtoldó korong Yuri's Revenge néven lát majd napvilágot. A Westwood az eddigi legnagyobb kiegészítőnek deklarálta a programot, valljuk be, nem minden ok nélkül, a cég ugyanis nem kevesebb, mint harminc új egységet és épületet ígér. A történet két hónappal a Red Alert 2-ben kivívott győzelem után játszódik. Yuri, az orosz pszicho-katona rejtélyes módon eltűnik, majd valamivel később hatalmas, felfegyverzett hadsereggel tér vissza, amellyel nem kisebb célt, mint a világ meghódítását tűzi ki. A mi feladatunk Einstein időgépével visszamenni a közelmúltba, és megakadályozni Yuri megerősödését – hét orosz és hét szövetséges küldetésben.

A kiegészítőben kipróbálhatjuk Yuri hadseregének szépségeit is, de csak és kizárólag többjátékos módban. Az új helyszínek, melyek közt szerepel Sydney és Kairó is, szinte unalmasnak mondhatók a hold felszínével szemben, ahol szintén alkalmunk lesz stratégiai tehetségünket bizonyítani. A tizennégy küldetést közel egy órányi, a Westwoodtól megszokott minőségű átvezetővideó fogja színesíteni.

Greg5

Fejlesztő: Westwood Studios
Kiadó: EA Games
Megjelenés: 2001. ősz



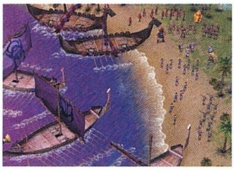
• A Blizzard internetes áruházában már megrendelhető egy harmincöt perc hosszúságú DVD lemez, amely a Starcraft összes átvezető videója mellett tartalmaz pár előzetest a cég még megjelenés előtt álló programjairól. A tizenöt dolláros korong csak fanatikusoknak ajánlott!

• Az Activision a második rész PC-s sikerén felbuzdulva már készíti a Tony Hawk 3-at. A továbbtökéletesített gördeszka-szimulátorban több bemutatható gyakorlatra, új helyszínekre – Párizs, Tokió – és némi grafikai javulásra számíthatunk.

• Ezer kiválasztott szerencsés valamikor az újság megjelenése körüli napokban kezdi meg a Motor City Online bétatesztelését, így remélhetőleg a cég tartani tudja az őszre ígért megjelenést.

• Negyedszer is elhalasztották az Arcanum megjelenését. A cég most május helyett szeptemberrel hitegeti az egyre türelmetlenebb játékosokat.

AGE OF MYTHOLOGY



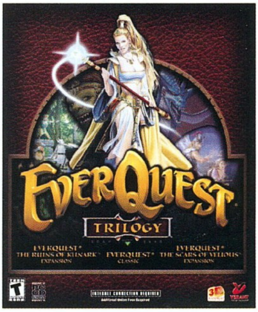
Az Ensembles Studios korábban csak RTS III munkanéven futó projectje elnyerte végleges címét. Az ügyesen megválasztott név a feledékenyebbek számára is emlékezetően hat, igen, ez az a cég, akinek a nagysikerű Age of Empires sorozatot köszönhetjük. Az új játékuk is a stratégiai vonalat követi, de most történelmi helyszínek és események helyett a mítoszok és a fantázia földjére kalandozhatunk. Ennek megfelelően hadseregeink most sem katonákból, és katapultokból, hanem trollokból, óriásokból és egyéb, hasonló teremtményekből állnak majd. A három, egymással hadilábon álló nép mindegyike igénybe vehet isteni segítségeket, így például meteoresővel, vagy villámokkal gyengítheti ellenfeleit. Mindeme dolgok megjelenítéséért vadonatúj 3D-s grafikai motor, a Bang engine fog felelni.

A játékot már több, mint két éve fejlesztik, de még semmilyen megjelenésre utaló nyilatkozatot nem kaptunk. Vajon miért fordított hátat az Ensembles a történelmi irányvonalnak, és miért tért át fantasy világra? Hisz az Age of Empires sorozatból több, mint nyolc és fél millió darabot adtak el világszerte. A kérdésre megkaptuk a választ a cég egyik fejesének, Stuart Mouldernek nyilatkozatából. Az interjúból kiderült, hogy az Age of Empires 3 fejlesztése igenis tervbe van véve - még az is elképzelhető, hogy a fiúk az Age of Mythologyval együtt már ezt is kotyvasztják boszorkánykonyhájuk legmélyén. Az Ensembles és a Microsoft neve pedig végérvényesen összefonódott, ugyanis a Microsoft május 3-án felvásárolta a sikeres fejlesztőcéget.

Greg5

Fejlesztő: Ensembles Studios
Kiadó: Microsoft
Megjelenés: ?

EVERQUEST TRILOGY



Alig telt el egy hónap, hogy megjelent az EverQuest Deluxe, és máris bejelentették az újabb antológiát. Az év végén megjelenő gyűjteményben megtalálható lesz majd az alapprogram és a két kiegészítő (Ruins of Kunark, Scars of Velious), valamint néhány csecsebecse (térkép, akciófigurák). Gondolom, azért időzítik a csomagot év végére, mert akkor jelenik meg az új kiegészítő is (melyről e számunkban bemutatót olvashattok).

Érdekes adat, hogy a Sony Online ebben a hónapban jelentette be, hogy több mint tízmillió tagja van. Természetesen ezek nem csak az EverQuest játékosokból jöttek össze, ám az adat akkor is döbbenetes. Vajon mi történik, ha megjelenik majd a Star Wars Galaxies...

Lily

Ajánlott honlap: www.station.sony.com/everquest

SKITTLES: DARKENED SKY

A vadászjátékok után úgy látszik, a Simon & Schuster végre komolyabb programokkal is elkezd foglalkozni, bár tagadhatatlan, az ötleteiket még mindig meglehetősen szokatlan forrásból merítik. Ugyanis a Darkened Sky az Amerikában oly közkedvelt cukorkák hirdetése alapján készül.

Aggodalomra semmi ok, a játék teljesen komoly lesz, mindössze arról van szó, hogy a varázslatok használata Skittles cukorkák megszerzéséhez kötődik. Ettől eltekintve minden szempontból megmaradnak a harmadik személyű akciójátékok hagyományai, a főhősnő öt világ négy-négy szintjén verekedheti át magát, s eközben körülbelül ötvenféle lénnyel veheti fel a kapcsolatot – jobbára kevéssé barátságos módon.

Azért az agytekervények sem maradnak teljesen érintetlenül, erről a közel háromszáz oldalas szövegkönyv gondoskodik, bár ennek szerepe sokkal inkább a szórakoztatás lesz, mint a feladatok megnehezítése.

Bird

Kiadó: Simon & Schuster
Megjelenés: 2001. október

• Egy biztonsági résnek köszönhetően lehetővé vált kis időre a tárgyak „másolása" a Battle.neten. A megfelelő programmal létre lehetett hozni még egy, az eredetivel pontosan megegyező holmit. A Blizzard hamar ki is hozott egy új patch-et, amely megakadályozta ezt a csalási lehetőséget, és törölte az egy karakternél lévő, egymással pontosan megegyező tulajdonságú tárgyakat.

• Lezajlott a harmadik gigantikus Quake összejövetel, az Earthquake 3. A végeredmény szerint jelenleg Death, Victory és Madman a legjobb magyar Face to Face játékosok.

• Kiadót talált az előző számban bemutatott Gore, multiplayer-orientált FPS. A több mint félmillió letöltéssel büszkélkedő játék a R.E.D. védőszárnyai alatt fog megjelenni.

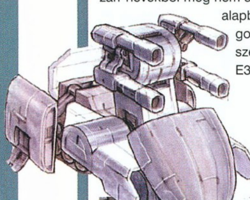
• A Grand Prix 4 megjelenése 2002. elején várható. Részletek a CD-melléklet Autószimulátorok rovatában.

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

Végre igazi Csillagok Háborúja univerzumban játszódó real-time stratégiai játék készül! Ez már a cég harmadik ilyen jellegű programja lesz, nem véletlenül, hiszen eddigi próbálkozásai nem éppen úgy sikerültek, ahogy ők, illetve, ahogy mi, játékosok elképzeltük. '98-ban kaptunk egy roppant barátságtalan kezelőfelületű, taktikai-stratégiai játékot Rebellion néven, tavaly pedig egy szörnyűségesen ronda, bugos 3D-s Force Commandert. Talán beismerték a cégnél, hogy nem megy nekik a vizualitásért felelős engine megírása – rosszmájúak szerint a programok többi része sem... -, így ez alkalommal grafikai motort licenceltek. A LucasArts választása az Age of Empires 2 kissé már korosodó, de még mindig gyönyörű engine-jére esett.

Összesen hat faj közül választhatunk majd, ezek a Galaktikus Birodalom, a Lázadók Szövetsége, a Naboo-i Királyság, a Kereskedelmi Föderáció, a Wookie-k és a Gunganok. Ebből egyből kiderül, hogy a játék keveri az Episode 1 és a klasszikus trilógia világát. Kíváncsi vagyok, vajon hogyan oldják meg a hadjárat módot, ugyanis a Naboo-i Királyság idején a Birodalomnak még híre hamva nem volt, hát még a lázadóknak – így pedig nehéz összeereszteni őket! Összesen háromszáz különböző egység áll majd rendelkezésre, melyek közt lesznek szárazföldön, vízen és levegőben közlekedők is – remélhetőleg a motornak nem jelent nehézséget a repülő egységek kezelése. Rohamosztagosok, droidok, mindenféle szárnyú wingek, lépegetők és akár Jedi lovagok is alkothatják hadseregünket – impresszív lista, személy szerint én a Szuper Csillagrombolókat és Halálcsillagokat preferálom majd :). Mindegyik birodalom számos, csak rá jellemző, különleges képességet fejleszthet ki magának – a napvilágra hozott bizarr nevekből még nem sok derül ki ezek lényegéről. A játék alapból tartalmaz majd egy teljes szabadságot biztosító pályaszerkesztőt is. Azt hiszem, nagy lesz a tolongás a LucasArts E3-as standja előtt...

Greg5



Fejlesztő: LucasArts
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2001. vége

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2002

Idén ősszel jelenik meg minden idők legsikeresebb repülésszimulációs programjának, a Microsoft Flight Simulatornak a 2002-es számmal jelzett legújabb, 9.0-ás verziója. Mint azt a hozzám hasonló FS-rajongók tudják, ez a program rendelkezik a legnagyobb hagyományokkal a valaha készült szoftverek életében, hiszen már játszható volt a legkorábbi C64-es időkben: Bruce Artwick és a SubLogic 1978-ban adta ki a program 1.0-ás (Apple II) és 2.0-ás (Commodore 64) verzióját.

A 2002-es változatban van először automatikusan generált légi irányítás, amely válaszként valódi felvételeket játszik vissza az engedélykérések után. További újdonság az automatikusan és (végre) intelligensen kezelt légi forgalom és tájgenerálás. Ez utóbbi lehetővé teszi, hogy a Földnek ama a részein, ahol nincs előre telepített táj, ne pusztaságot lássunk, hanem a valóságnak megfelelő, generált tájképet. Talán fölösleges említenem a kinézetbeli javulásokat, olyan „apróságokra" is gondolva, mint a nagy magasságokban megjelenő hajtómű-kondenzcsík vagy a pályaérintéskor látható füst a kerekek alól. A valósidejű meteorológiai adatokon alapuló időjárás-megjelenítés mellé multiplayer módban még oktató is igényelhető, aki különböző hibákat idézhet elő gépünkben, megváltoztathatja az időjárást, sőt maximum 8 gépet kiszolgálva légiirányító lehet. Az extrákat még sokáig sorolhatnám, ám hely hiányában már csak egyvalamit emelek ki: a Flight Simulator 2002 gyárilag tartalmazza az általam régóta várva-várt Boeing B-747-400 Jumbo Jet repülőgépet tökéletes repülési modellel.

Az FS 2002 várhatóan két változatban lesz kapható, a Standardért 59,95 dollárt, a Professionalért 79,95 dollárt kell majd befektetnünk. Addig is az ígért (!) őszi megjelenésig én már számolom a napokat...

MAT

Ajánlott honlap: www.fsklub.hu

• Már nem Bill Gates a világ leggazdagabb embere! A legutolsó felmérés szerint a Microsoft részvényeinek fő birtokosát megelőzte a rangsorban egy bevásárlóközpont-hálózat tulajdonos, Robson Walton, a maga 45 csekély milliárd fontra becsült vagyonával. Bill 37,5 milliárd fonttal szerénykedik.

• Pár hónapja már olvashattatok, illetve kipróbálhattatok egy demót a Venomról. A kommandós shooter nem tűnt el a süllyesztőben, már van kiadója, és a zártkörű bétatesztelése folyik.

• A szexis Kate Archer visszatér, azaz készül a No One Lives Forever 2. A 60-as évekbeli kémfilmek hangulatát idéző shooter elődjénél valamivel erősebb multiplayer mód támogatást kap, és több mint hatvan pályát fog tartalmazni.

• A Deus Ex készítői úgy érzik, sikerjátékuk megérett az újrakiadásra, így hamarosan a boltokba kerül a Deus Ex Gold, azaz az eredeti program díszdobozos változata. Az impozáns külső bővített belsőt takar majd, az elkészült összes ingyenes, többnyi-

ARMALION

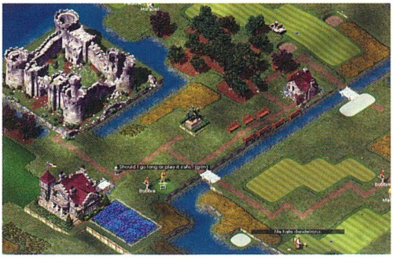
Nem hiszem, hogy az Ikarion szó hallatán túl sokan kapnák fel a fejüket, ám valószínűleg többen odafigyelnének, ha a Das Schwarze Auge kifejezést hallanák. Pedig a most készülő, Armalion névre hallgató program ismét ebbe a világba repíti el a kalandozókat. Hatféle karakter (harcos, elf, phex pap, varázsló, boron pap és boszorkány) férfi, illetve női képviselői közül választhatjuk ki a nekünk legszimpatikusabb főhőst. Érdemes megjegyezni, hogy a választástól függően mindig más és más lefolyása lesz a kalandoknak, így legalább tizenkétféleképpen lehet majd végigjátszani a játékot.

Ja, hogy nem ártana megemlítenem, mit is kell tennünk? Nos, az Armalion elsősorban szerepjáték lesz, ám a csaták olykor szinte már Red Alertbe mennek át. Ez anynyit tesz, hogy bár csak egy hőst irányíthatsz, bizonyos feladatok végrehajtásához segítőtársakat kell fogadnod, hogy például vissza tudd verni a falut ostromló sereget. Mivel így egyszerre akár negyven karakternek is parancsolhatsz, ezt nem lehet hagyományos módszerekkel megoldani, ezért ilyenkor a kezelés leginkább a valós idejű stratégiákra hasonlít. De azért nem kell megrémülni, nem szorul háttérbe a szerepjáték sem, hisz épp elég elsődleges és másodlagos tulajdonság gondoskodik róla, hogy kedvedre szöszölhess karaktered jellemzőinek kialakításakor.

Bird

Fejlesztő: Ikarion / Ajánlott honlap: www.armalion.de

SIMGOLF



Ne ijedjetek meg, nem fordultunk vissza az időben. Talán néhányan emlékeznek még arra, amikor 1996-ban a Maxis SimGolfot jelentett be. Most 2001-et írunk, és ezúttal maga Sid Meier készít azonos néven tipikus „Sim" stílusú stratégiai játékot. A képek alapján láthatjátok, hogy ez a program sokban hasonlít a SimCity sorozat tagjaira. Ezúttal azonban a nagyváros igazgatása helyett „mindössze" néhány golfpálya gondjai szakadnak a nyakunkba.

A golfpályák tervezéséhez és igazgatásához szerencsére nem kell profi játékosnak lenni, így bárki könnyedén elboldogulhat velük. A helyi adottságoktól függő terep kialakítása után következhet majd a boltok, szállodák és utazási lehetőségek kiépítése. Amint a pálya megnyílik, már jönnek is majd a játékosok, és lassan megtérülnek befektetéseid.

A többit képzeld el...

Nekem vannak kétségeim, bár még mindig hiszek a Sid Meier – Will Wright párosban. De golf program?! A tervek szerint az E3-on, zárt ajtók mögött már működő verziót mutatnak a játékból. Na, erre kíváncsi leszek!

Lily

Kiadó: Electronic Arts / Fejlesztő: Firaxis Games
Megjelenés: 2001. vége

re multiplayer-kiegészítő helyet kap a harmadik korongon, sőt a játék zenéjét tartalmazó audió CD is a csomag része lesz.

• A Microsoft kerek ötmillió dollárt fizetett a Shinynek, hogy a fejlesztőcsapat először csak X-boxra készítse el az első Mátrix filmen alapuló játékát, és csak hat hónappal később adja ki bármilyen más platformra azt...

• Mintegy nyolc évre a Vivendi Universal Publishing szerezte meg a Tolkien regényekre épülő játékok készítésének jogát. Az első ilyen jellegű alkotás a karácsonyi filmbemutató után pár hónappal várható.

• A Warcraft III producere a 3D-s motor kifejlesztésének nehézségével, és a játék néhány alappillérének megváltoztatásával magyarázza a Black & White kijövetele után immár kétségkívül a legjobban várt stratégiai játék késését. Bill szerint a Warcraft III körülbelül 65 százalékban van kész...

Lily

TORN

StartBox

Fejlesztő: Black Isle Studios
Kiadó: Interplay
Megjelenés: 2001 vége
Web: www.blackisle.com

A jobb híján számítógépes szerepjátéknak nevezett műfaj (milyen paradox már az elnevezés is!) reneszánszáért nem kis mértékben felelős Black Isle fejlesztői kemény dilemma elé kerültek másfél éve, amikor a Torment megjelent, és új project után kellett nézni. Hogyan tovább? - hangzott az X millió dolláros kérdés. Egy újabb AD&D kaland? Biztos siker, de nem túl izgalmas feladat. Visszatérni a Fallouthoz? Kihívás a javából, de eléggé kockázatos... Valami egészen új? Még nagyobb kockázat, és nincs az a kiadó, amelyikkel meg lehetne etetni. Esetleg az eddigi bestsellerek ötvözése egy új játékban? Izgalmasan hangzik... Végül aztán nagy bölcsen úgy döntöttek, az összes felsorolt utat választják egyszerre: a fele brigád nekiállt a biztos anyagi hátteret megteremtő Icewind Dale-nek, míg a másik fele fogta a Falloutot, átültette egy vadiúj, saját kreálmány fantasy világba, és hogy valami egyedi csavar is legyen a dologban, teljes 3D-s megvalósítást adtak az egésznek.

TORN TO BE WILD

A TORN tipikus, hősies high fantasy világban játszódik varázslók, szörnyek, sárkányok és az egyéb szokásos díszletek között. A sablonos Jó és Gonosz párharca helyett ezt a világot a sokkal árnyaltabb, viszont sokkal kevésbé egyértelmű Rend-Káosz meccs mozgatja. Főhősünk össze-vissza barangol a mesés vidéken, hogy valahogy megszabaduljon az őt sújtó átoktól. Ez az átok fura egy fajta, mivel nem is emberünket zaklatja igazán, hanem arra hoz szerencsétlenséget, aki társául szegődik. A nagy átokűző-keresésben sikerül valahogy a világ többi részétől égig érő hegyláncok és viharos tengerek által elzárt Orislane nevű félszigetre elkavarodni. Itt aztán abban a szerencsében lesz részünk, hogy az egymás ellen vadul intrikáló nemesi házak, varázslórendek és egyéb hatalmasságok egytől egyig bennünk látják boldogulásuk egyetlen kulcsát, így rengeteg megbízásban és orbitális átverésben lesz részünk. Társakat is kapunk, akiken persze fog az átok, így szaporán hullanak mellőlünk - mindenesetre egyszerre legfeljebb öten lehetnek. Nincs tehát semmi kőbe vésett fő sztorivonal, csak élünk bele a vakvilágba, próbálunk boldogulni és/vagy túlélni... Ennek hátterében rettentő bonyolult és szövevényes küldetésszerkezet áll, amelyben ráadásul még az egyes feladatokra is jó néhány különböző megoldás kínálkozik. A világ egy élő, működő rendszert alkot, amelynek minden megmozdulásunkra megvan a természetes reakciója, tehát minden, amit teszünk, befolyással van a sztori alakulására, a világ lakóinak viselkedésére stb. Magyarán ez nem Diablo-szerű tápolással egybekötött klikkelőfesztivál, nem vezet semmi jóra, ha csak megyünk előre vérben forgó szemekkel, és gondolkodás nélkül irtunk mindenkit.

A SPECIAL-ISTA

Kezdetben vala a D&D és a kaszt-alapú szerepjátékrendszer. Egyszerű a dolog, a karakter indításakor megválasztatik a „foglalkozása", aztán a lelkem ebben az irányban fejlődik, bármit is csinálunk. A karakterlap-dobókocka típusú valódi szerepjátékok hamar túlhaladták ezt a rugalmatlan rendszert, számítógépes társaik azonban a mai napig nehezen szakadnak el tőle. A Falloutban bemutatkozott SPECIAL rendszer volt a képzettség-alapú rendszerek egyik úttörője, és igazán remekül sikerült. Olyannyira, hogy a merőben más stílusú TORN-ba szinte változtatás nélkül sikerült átültetni! Lássuk csak: minden karakternek van hét, a továbbiakban aránylag keveset változó alaptulajdonsága, illetve egy rakás képzettség, amelyeket a megtaníthatunk neki - ez reprezentálja a fejlődést. A képzettségek négy csoportra oszlanak, ezek a harci, mágikus és tolvaj-képességek, illetve a fantázia-dús „satöbbi" névvel illetett maradék. Az, hogy legyőzhetetlen harcost, gyógyítót vagy orgyilkost nevelünk a zöldfülű kalandozóból, csak azon áll, hogy milyen képzettségeket tanítunk neki. Mivel minden szintlépéskor újabb képzettségek előtt nyílik meg a tanulás kapuja, a kiképzés irányát folyamatosan változtathatjuk az éppen felmerülő igényeknek megfelelően. A dologba még beleszól a karakter faja (hat játszható fajunk van: ember, elf, törpe, hobbit, ogre, sidhe - ez utóbbi macskaszerű, erdei lény), illetve az alaptulajdonságok is befolyásolják, hogy milyen képzettségeket vehetünk fel, és azokat milyen hatásfokkal űzhetjük. További csavart és egyéni színt jelent a háromszintenként felvehető különleges képességek (perks), valamint az előnyökkel és hátrányokkal egyaránt járó extra tulajdonságok (traits) léte. Ez így leírva nagyon borzasztónak tűnhet, de a gyakorlatban remekül működik, aki látta már valamelyik Falloutot, annak nem kell bizonygatni, aki meg nem, az jobban jár, ha inkább elhiszi, mert akkor nem magyarázom tovább.

A RÉSZLETEK, AHOL AZ ÖRDÖG LAKIK

A fejlesztők legnagyobb bánata a játékkal kapcsolatban, hogy a Falloutban oly' jól bevált, körökre osztott harcrendszert nyomatékos kiadói kérésre le kellett cserélniük valós idejűre. Nem kell megijedni, nem lesz egérnyomogató bajnokság, lévén a pause közbeni parancskiadás lehetőségét azért meghagyták, ráadásul amennyit lehetett, átmentettek a Fallout akciópontos rendszeréből. Minden karakternek van egy adott akciópont-mennyisége (szinttől, tulajdonságoktól stb. függ), és minden harci cselekedetnek (varázslatok, támadás-védekezés különféle fegyverekkel) van akciópont-költsége. A real-time ott jön a képbe, hogy ezeknek a pontoknak az aránya látszik csak meg

csata közben. Azaz: van egy karakterünk 12 akcióponttal, akinek egy támadása a kardjával 3 pontba kerül, és van egy másik 16 ponttal (tehát mozgékonyabb), de egy támadása 8 pontba kerül (a fegyvere jóval lassabb). Hókusz-pókusz: előbbi emberünk adott idő alatt pontosan kétszer annyit fog ütni, mint utóbbi. Csak éppen ezek az „adott idők" mosódnak össze egy picit a valósidejűség miatt. Vannak még ínyencségek, karakterenként különleges támadások és védelmek, kritikus sebzések vidám csonkolásokkal, hátbaszúrás durva sebzésszorzóval, mi szem-szájnak ingere.

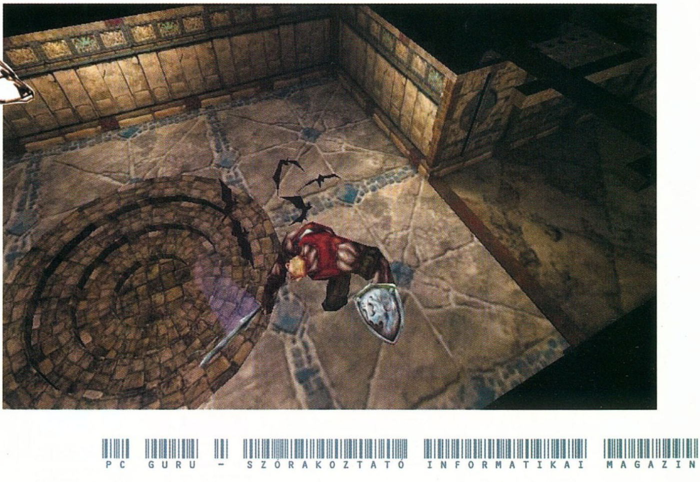
Érdekes újdonság az egyénre szabható kezelőfelület: a Quick Slot névre keresztelt ikonokra bármit rátehetünk, aminek szükségét érezzük, legyen az a játékállás elmentése, egy varázsital felhörpintése, menekülés, vagy fegyverváltás. Külön érdeme a készítőknek, hogy a játszhatóság érdekében hajlamosak voltak komoly kompromisszumokra. Például nem kell a kaja-utánpótlással törődnünk, a játék nagyvonalúan elsiklik az evés-ivás problémája fölött mondván, ha valakinek az a leghőbb vágya, hogy a hősének emésztési folyamatait menedzselje, az játsszon inkább a Simsszel. Másik ilyen huszárvágás, hogy a lőfegyverekhez automatikusan jár végtelen mennyiségű muníció. Ki a retek akar állandóan nyílvesszőbevásárlásokat tartani, meg csaták után felszedegetni a használható lövedékeket?! Ez ráadásul a varázsfegyverekre is igaz: ha megszereztük a Sötétfekete Ősgonosz Tizenháromszor Megátkozott Nehéz Harci Dárdavetőjét, azzal jár a Sötétfekete Ősgonosz Tizenháromszor Megátkozott Nehéz Harci Dárdáiból is végtelen darab. Eladni úgysem tudjuk őket, akkor meg miért ne járjon, nemde? Lehet, hogy valakinek ez rombolja a játékélményét, de aki emiatt viszi vissza a boltba a játékot, az meg is érdemli. Ha már a varázstárgyaknál tartottunk: a játékban rengeteg egyedi varázseszköz és -fegyver szerepel majd, aminek a program csak egy részét „dobálja szét" véletlenszerűen első indításkor a különféle szörnyek rejtekhelyeire. Ha újrakezdjük a játékot, eddig sosem látott tárgyak megszerzésére nyílik lehetőség újra és újra.

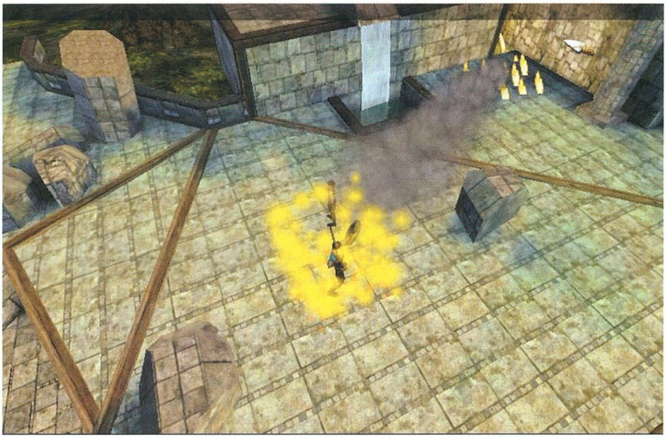
MÁGIARAKÁS

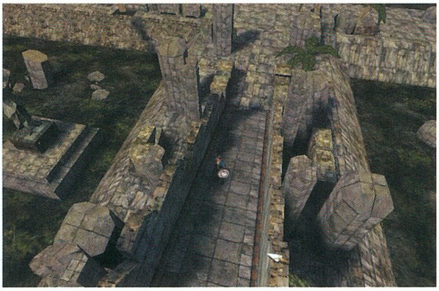
A SPECIAL rendszer fantasybe ültetése eddig nem volt különösebben nagy mutatvány – na, de hogyan jön be a képbe a mágia? A Black Isle-os designerek dicséretére legyen mondva, a varázslatrendszer gyönyörűen illeszkedik a többi mellé. A TORN-ban, lévén nincsenek kasztok, egyetlen karakter sincs kizárva a mágia használatából, legfeljebb egyes varázslatokhoz nem férnek hozzá, ha nincsenek meg a megtanulásához szükséges előfeltételeik (szint, faj, tulajdonságok, képzettségek stb.). A varázstudomány négy szférára oszlik: a Káosz (negatív energiák), a Rend (pozitív energiák), az Alkímia (az anyag átalakítása) és az Idézés (ehhez nem kell magyarázat) iskolájára. Szféránként kéttucatnyi alapvarázslat van, de ezek kombinálhatók egymással, például a megfelelő idéző és alkimista igék variálásával építhetünk gólemet, és így tovább. A varázslatok mannapontos rendszerrel működnek, továbbá az idézett lények irányítása életerőt, az alkimista hókuszpókuszok pedig aranyat igényelnek „üzemanyagként".

KELL EGY CSAPAT!

Habár egy fő karakterünk van, a csapatmunka elsődleges fontosságú a TORN-ban. A hozzánk csapódó partitagok félig-meddig önállóan bár, de alapvetően a mi utasításainknak megfelelően cselekszenek. Nem mi irányítjuk őket, még konkrét parancsokat sem adhatunk nekik, csupán az általános viselkedésüket (támadj, védekezz, kövess vagy védj meg valakit) és ennek módját (passzív vagy agresszív) határozhatjuk meg. Ez remek kombózásokra ad lehetősé-







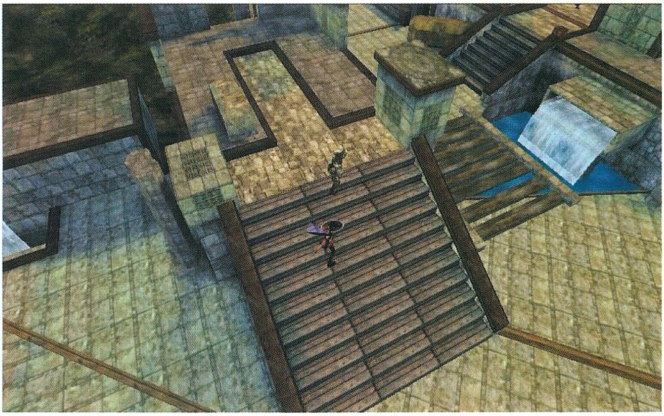
get. Tegyük fel, van egy orgyilkosnak nevelt karakterünk, agresszív támadási paranccsal. Ez ugye nála azt jelenti, hogy elrejtőzik, és ha meglát egy tetszőleges létformát, azt sunyi mód hátulról kinyiffantja. Na most, ha ehhez hozzárendelünk egy barbár harcost passzív támogatásra, az vigyázni fog az orgyilkosra, majd ha azt észreveszi valaki, vagy a hátbaszúrás nem sikerül, akkor lép akcióba, és gyárt rövid úton fasírtot a delikvensből.

Multiplayer módunk is lesz, nagyjából ugyanolyan, mint a Baldur's Gate-ben volt, azaz kalandozás kooperatív módban, legfeljebb hat személy számára (csak azt nem tudom, hogy a főhős átka ilyenkor kit sújt és mennyire). Az egyetlen igazi újdonság a real-time párbeszéd-rendszer, ami azt jelenti, hogy az NPC-kkel folytatott beszélgetésekbe minden partitag belefolyhat, nemcsak a vezető beszél, míg a többiek ásítoznak.

A CSOMAGOLÁS

Az, hogy szerepjátékot first person shooterekhez tervezett grafikai motor mozgasson, nem új dolog, gondoljunk csak a Quake engine-es EverQuestre. A TORN azonban a first person nézetet csak mellékes lehetőségként hagyja meg, a fő perspektíva megmarad a szokásos félig-felülről külső nézet. A teljes 3D-nek köszönhetően viszont a kamera forgatható, és a zoom lehetősége is adott; azaz a partit szabadon körbejárhatjuk, és a közvetlen közelitől a madártávlatig szabadon választhatunk távolságot is a kényelmes irányításhoz. A játék motorjául a LithTech 3.0 szolgál - ha valakinek ez nem mondana semmit, annak segítségképpen némi ízelítő a Lith dicsőséglistájáról: No One Lives Forever, KISS Psycho Circus, Sanity, Legends of Might and Magic... A képek még a 2.3-as verzióból származnak, mivel az átállás nem megy olyan könnyen, ahogy azt a srácok elsőre gondolták. A hármas verzió legfőbb erényeként a 24 bites lightmappinget és a bumpmappinget emlegetik, meg úgy általában mindent, ami a fény-árnyék effektek életre keltéséért felelős. Aktuális képek híján (a lincshangulat elkerülése végett:

az E3-on szerzünk, ha addig élünk is!) ehhez csak némi sokatmondó(nak szánt) hümmögést fűzhetünk hozzá, viszont egy ügyes testcsellel eláruljuk, hogy a minimum konfigurációt P2-400, 64M RAM, TNT2 magasságába tervezik.



Mit is lehetne itt a végén még hozzáfűzni ehhez? A Black Isleban még nem nagyon kellett csalódnunk, ráadásul ama ritka madarak közé tartoznak, akik nem szoktak (sokat) késni a játékuk megjelenésével. Legjobb lesz, ha már most szervezünk magunknak karácsony környékére vagy 80-100 órányi szabadidőt...

Hümér
Troppauer_Humer@hancu.com

CD GALAXIS

Tengernyi játék – cseppnyi áron!

Addiction Pinball	1 990
Admiral Sea Battles	1 990
Afrika sötét titkai	6 990
Airport Inc.	1 990
Aliens vs. Predator Gold	3 990
Anno 1602 Royal Edition	7 990
Apache Havoc	1 990
Army Men	1 990
Atlantis 2	7 990
Atomic Bomberman	1 990
Baldur's Gate	3 990
Baldur's Gate 2	9 990
Baldur's Gate 2 Prem.	12 990
Battle Isle: Andosia War	9 990
Black & White	12 990
Blade Runner	3 990
Blair Witch 1 v. 2 v. 3	6 990
Blizzard Legend Pack	6 990
Broken Sword 1 v. 2.	1 990
Caesar 3	3 990
Call To Power 2	9 990
Carmageddon 2	1 990
Catz 4	1 990
Champ. Manager 3	2 990
Champ. Manager 00/01	9 990
Chessmaster 5500 Dlx	1 490
Chessmaster 6000	1 990
Civilization 2: Test of T.	2 990
Claw	1 990
Close Combat 4	1 990
Colin McRae Rally 1	1 990
Colin McRae Rally 2	11 990
Cossacks - Euro. War	12 990
Croc	3 990
Dark Colony	1 990
Dark Reign	2 990
Dark Reign 2	3 990
DarkStone	3 990
Delta Force Land Warr.	10 990
Demolition Racer	3 990
Desperados	9 990
Deus Ex	5 990
Diablo	1 990
Diablo 2 Excl. Gift Set	10 990
Die Hard Trilogy	1 990
Discworld Noir	3 990
Dogz 4	1 990
Driver	3 990
Dune 2000	4 990
Dungeon Keeper 2	3 990
Eastern Front	1 990
Enemy Engaged C vs H	1 990
Eurofighter 2000 v2	1 990
Extreme Biker	2 990
Extr. Mountain Biking	2 990
F-16 Agressor	2 990
F-22 ADF + Red Sea	2 990
FA PL Stars 2001	2 990
F/A-18 Korea	1 990
Fallout Tactics	9 990
Fate Of The Dragon	10 990
FIFA 99	2 990
FIFA 2001	10 990
Fleet Command	3 990
Flight Unlimited 2	1 990
Fly!	1 990
Fly Fishing	1 990
Ford Racing	1 990
Furby	2 990
Gabriel Knight 3	2 990
Giants	9 990
GP 500	2 990
Grand Prix 2	1 990
Grand Prix 3	7 990
Grand Prix Manager 2	1 990
Grand Prix World	2 990
Grand Theft Auto	1 990
Grand Theft Auto 2	1 990
Grand Touring	1 990
Grim Fandango	4 990

Ground Control	9 990
Gunship	3 990
Half Life Gunman	9 990
Half Life Generation 2	7 990
Hardwar	1 490
Heart Of Darkness	2 990
Heavy Metal FAKK 2	3 990
Heroes Of M&M 2	1 990
Hidden & Dangerous	1 990
Hitman Codename 47	10 990
Hogs Of War	4 990
Hold hadművelet	6 990
House Of The Dead	1 990
Icewind Dale	5 990
Icewind Dale Mission	7 990
Imperialism	1 990
Imperium Galactica 2	4 990
Incubation	2 990
Indiana Jones Inf. Mach.	5 990

Mig Alley	1 990
Might & Magic 6	1 990
Might & Magic 8	3 990
M&M's Lost Formulas*	7 990
Monkey Island 4	11 990
Monopoly Junior	3 990
Moto Racer 2	3 990
Mortal Kombat 4	1 990
Myth 1: Fallen Lords	1 990
NBA Live 2001	11 990
Need For Speed 4	3 990
NHL Hockey 2001	9 990
No One Lives Forever	10 990
NOX	2 990
Nuclear Strike	2 990
Oni	10 990
Outcast	3 990
Outlive	10 990
Panzer General 2	1 990

Blizzard Legend Pack
StarCraft
+ Brood War
+ magyar kézik.,
Diablo 1,
WarCraft 2 Dlx

StarCraft BattleChest
StarCraft
+ Brood War
+ magyar kézik.

WarCraft 2 Deluxe
(alapjáték + küldetés)

Diablo

Diablo 2 Exclusive Gift Set
(Diablo 2 + strategy guide + extra DVD video betétekkel)

Diablo 2 bábúk
Barbarian, Diablo 2, Unraveler

Insane	10 990
Interstate 82	2 990
Israeli Air Force	3 990
JA 2: Unfinished Busines	9 990
Jazz Jack Rabbit 2	1 990
KA-52 Team Alligator	3 990
Kings Quest 1-7 + 5j.	2 990
KISS: Psycho Circus	4 990
Knights & Merchants	2 990
K.O. Boxing	1 990
Lands Of Lore 3	3 990
Lego Racers	4 990
Lego Rock Raiders	4 990
Le Mans 24 Hours	3 990
Lighthouse + Rama	2 990
Links 2001	14 990
Lords Of The Realm 2	2 990
Lucky Luke - Daltons T.	4 990
Luftwaffe Commander	2 990
Machines	2 990
Messiah	3 990

Planescape Torment	4 990
Police Q SWAT 2	2 990
Police Q SWAT 3 Elite	9 990
Populous 3D	2 990
Prince Of Persia 3D	1 990
Pro Pinball 1 + 2 + 3 + 4	3 990
PP 1+2: Web+Timeshock	1 990
PP 3: Big Race USA	1 990
Project IGI	10 990
Quake 3 Arena	6 990
Quake 3 Team Arena	7 990
Railroad Tycoon 2	1 990
Rally Champ. Mobil 1	2 990
Rally Masters	3 990
Realms Of The Haunting	2 990
Red Alert	3 990
Red Alert 2	10 990
Resident Evil 2	2 990
Resident Evil 3	10 990
Revenant	1 990
Risk 2	4 990

Rollercoaster Tycoon	4 990
Roll. Tyc. Loopy Lands.	2 990
Sacrifice	9 990
Screamer	1 990
Screamer Rally	1 990
Screamer 4x4	8 990
Sega Rally 2	1 990
Settlers 4 (magyar)	JÖN
Settlers 4 (angol)	9 990
Severance: Blade Of D.	10 990
Shadow Man	2 990
Shanghai Dynasty	2 990
Shanghai Great Moment.	2 990
Sheep	9 990
Sim City 3000	3 990
Sims	9 990
Sims House Party	6 990
Sinister Unleashed	2 990
Soul Reaver	2 990
Spec. Ops. 2	1 990
Speed Busters	2 990
Squad Leader	9 990
StarCraft Battlechest	3 990
Star Trek Elite Force	10 990
ST Hidden Evil	7 990
ST Klingon Academy	7 990
ST New Worlds	9 990
SW Battle For Naboo*	11 990
SW Behind The Magic	3 990
SW Force Commander	5 990
SW Jedi Knight	5 990
SW Phantom Menace	6 990
SW Racer	6 990
SW Rogue Squadron	5 990
SW X-Wing Alliance	5 990
SW X-Wing Collectors	5 990
SW X-Wing vs TIE Gold	9 990
Sudden Strike	7 990
Sudden Strike Mission*	7 990
Theme Park World	3 990
Theme Park Inc.	11 990
Thief 2	3 990
Three Kingdoms	10 990
TOCA Touring Car 1	1 990
TOCA Touring Car 2	4 990
Tomb Raider	1 990
Tomb Raider 3 Gold	4 990
Tomb Raider 4	5 990
Tomb Raider Chronicles	9 990
T. Hawk's Pro Skater 2	11 990
Toonstruck	1 990
Total Annihilation	1 990
TA Kingdoms Mission	2 990
Touché	1 990
Traffic Giant	5 990
Traffic Giant Gold	7 990
Tribes 2	10 990
Tropico	10 990
UEFA Manager 2000	3 990
Ult. Soccer Manag. 98	2 990
Undying	11 990
Unreal Tournament	3 990
Unreal, Totally pack	5 990
Urban Chaos	3 990
US Air Force	3 990
Viper Racing	2 990
Virtua Cop 2	1 990
Virtual Pool 3	9 990
V-Rally	2 990
V-Rally 2	7 990
WarCraft 2 Deluxe	2 990
Ward, The	10 990
Warham.40e Chaos Gate	1 990
Warlords 3 Deluxe	1 990
Western Front	1 990
Wheel Of Time	3 990
Worms United	1 990
Worms World Party*	9 990
Zeus	9 990
Zork: Grand Inquisitor	2 990

+ AJÁNDÉK POSZTER!

Vásárold meg bármilyen értékben, bármelyik két termékünket egyszerre, és ajándékként meglepünk az Imperium Galactica 2 igényes, A2-es poszterével!

Pioneer

DV 530/535 DVD lejátszó

Hogy minden filmet élvezhess...

Csak most, akciós bevezető áron: **99 990,-**

+ Playstation 2 játékok, DVD/VHS filmek és multimédia programok – Kérd teljes katalógusunkat!

NYITVA:
Hétfő-Péntek: 10 - 18 h
Szombat: 10 - 13 h (csak Pest)
Internet: egész nap
Csomagküldés: nyitvatartási idő alatt

INTERNET ÁRUHÁZ

www.cdgalaxis.hu

Pest – VII. kerület
Akácfa u. 13. Tel.: 321-1565
(a Blaha Lujza térnél) 479-0933

Buda – XI. kerület
Vásárhelyi P. u. 8. Tel.: 361-4061
(a Móricz Zs. körtérnél)

CSOMAGKÜLDÉS
Az ország minden pontjára!

GYORS, KÉNYELMES UTÁNVÉTELLEL
AKÁR MÁR MÁSNAPRA!
Telefon: 479-0933
Szállítási díj: távolságtól és értéktől függetlenül: csak 800 Ft.

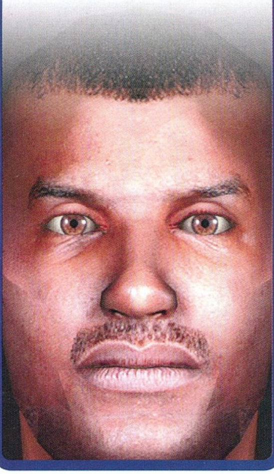
Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák. Nálunk minden termék eredeti, originál, teljes változatú, dobozos, jogtiszta termék!
Akcióink csak a készletek erejéig érvényesek. Indokolt esetben az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Nyomdai hibákért, kiadói csúszásokért felelősséget nem tudunk vállalni!

SOLDIER OF FORTUNE 2

StartBox

Fejlesztő: Raven Software
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2001. november
Web: www.sof2.com

Nyomasztó tény, hogy a first person shooterek piacát ma az Unreal Tournament-Quake III-Counter Strike szentháromság uralja. Ilyen nevek mellett a középszerű próbálkozások (pl. Serious Sam) nem rúghatnak labdába, megfelelő vetélytárs fejlesztésével pedig egyik szoftverház sem próbálkozik meg, inkább mindenki 3D-s RPG-t gyárt – most az tűnik rentábilis befektetésnek. Az idsoft által elindított stílus egy kicsit megrekedni látszik, s úgy tűnik, hogy – mint oly sokszor – ezúttal is az Activision fogja továbbrugdosni a műfaj evolúcióját. A Quake III-at is forgalmazó kiadó ugyanis felismerte, hogy a fenti nevek mind multiplayerre lettek kihegyezve, s az egyszemélyes játékot kedvelő arcok a Half-Life óta nem kaptak olyan programot, amelyet e téren forradalminak lehetett volna nevezni. Nosza, hozzá is vágták a legújabb motort az idsoft kisöccsének számító Raven Software-hez, akik jó szokásukhoz híven nekiálltak az x+1-edik klónnak, amely a tavaly megjelent Soldier of Fortune folytatásaként a hipereredeti SoF2 nevet viseli, és bevallottan az egyszemélyes poligonvérengzések állóvizét próbálja majd felkavarni az év vége felé.



Az antiterrorista különleges alakulatok életét (és gyakran halálát) bemutató játék második részében a ravenes srácok annyira komolyan vették a „magányos farkas" üzemmódot, hogy minden energiájukkal arra koncentráltak, így multiplayer lehetőség nem is lesz a SoF2-ben. Igen, jól olvastátok: a XXI. században olyan first person shooter fog piacra kerülni, amely nem támogatja az egymás elleni játékot. Ezzel szemben található lesz benne 70 pálya (10 küldetésbe foglalva), új ötletekkel gazdagított, nem lineáris játékmenet, sok-sok technológiai innováció – szóval, a magamfajta „kocakvéker" nem is fogja annyira bánni a többszemélyes kaszab hiányát. Ellenben az is biztosra vehető, hogy ez a kis foghíj sok hardcore gamer kedvét fogja elvenni attól, hogy egyáltalán kipróbálja a Soldier of Fortune 2-t.

Pedig a program nagyon ígéretes – elég, ha csak egy pillantást vetünk az előbb említett technikai újdonságokra. Az előző rész alatt a már akkor is öreg Quake 2 engine zakatolt, a SoF2 azonban a Quake III Team Arena motorján fog hasítani, amelyet a Raven megfejelt saját fejlesztésű kis „motortuningjaival". Az egyik ilyen huncutság a GHOUL II névre hallgató szoftver, amelynek elődje már a Soldier of Fortune-ben is lehetővé tette, hogy pixelhelyesen osszuk fegyvereinkből az érfalrepedést (vagyis ahova lőttünk, ott keletkezett sebhely az ellenfélen). A rosszfiúk modelljének jobb és bal oldalát az első részben 13-13 sebződési zónára osztották fel, így lövésünk nyomán mindig abból a zónából fröcsent ki a virtuális vér, amely legközelebb volt a találathoz. A folytatásban ez a szám 36-36-ra emelkedett, így még pontosabban szecskázhatunk majd, és még inkább valósághű torzó- és csánktengereket hagyhatunk magunk után a harcmezőn… A másik kellemes kis mellékengine a ROAM tereprendszer, amelyet leginkább az előző rész vonatos jelenetéhez lehetne hasonlítani, ugyanis a készítők abból kiindulva fejlesztették ki ezt a kis programot, hogy kezelni tudjanak olyan küldetéseket, amelyekben az egész környezet mozgásban van a játékos körül. A ROAM az ominózus vonatos szintnél akár hatszor nagyobb térképekkel is képes dolgozni, és sokkal interaktívabb is annál. Ezeknek a pályáknak közös jellemzőjük, hogy a játékos valamilyen jármű – helikopter, lőszeres kocsi, rohamkocsi stb. – „fedélzetéről" köpheti az ólmot, de sajnos nem szólhat bele a szerkentyűk irányításába. A járművek mozgása ezzel együtt igen változatos lesz, így ezekben a részekben az embernek különösen olyan érzése lesz, hogy egy interaktív (mondjuk, Bruce Willis-) film főszereplője. A fentiek fényében látatlanban ki merem jelenteni, hogy a SoF2 felturbózott motorja megállja majd a helyét, úgyhogy a játék technikai része csak az AI banánhéján csúszhat el… Az előző részt ugyanis igen sok – és jogos – kritika érte, hogy a gépi ellenfelek intelligenciája vetekedett egy marék szárított

lepke együttes IQ-jával. Bizonyos harci – például víz alatti – helyzetekben ugyanis a rosszarcú terroristák csak bután álltak, amíg komótosan előhúztuk a gránátot, és megszabadítottuk őket harmadik dimenziójuktól. Ráadásul, az AI nem fix számú ellenfelet mozgatott, hanem a semmiből előkerülő, soha el nem fogyó életveszélyes elemeket. Jon Zuk, a játék egyik tervezője szerint ezek a hibák nem lesznek fellelhetők a folytatásban, mivel az AI-t teljesen újraírták két új munkatárs közreműködésével, akik a wisconsini egyetemen végeztek mesterséges intelligencia szakon. Aha, ilyesmit már hallottunk az első rész beharangozójakor is: hisszük, ha látjuk...

A készítők úgy hirdetik a SoF2-t, mint minden eddiginél realisztikusabb fps-t, és – ismerve az elődöt – ebben nincs okunk kételkedni. A sebzésrendszer mellett az aprólékos részletek is életszerűvé varázsolják a játékot – ez nagyban köszönhető John F. Mullinsnak, aki már az első részben is tanácsadóként segítette a Raven munkáját. Mullins úr vietnami veterán, egykori zöldsapkás és három Bíbor Szív tulajdonosa, szóval bizonyára jó konzulens lenne például a „Sebek és traumák, avagy mire jó a háború" című szakdolgozathoz. A fejlesztők Mullins tapasztalatai alapján építették fel a játék küldetéseit (a vén róka néhány sztoriját szinte egy az egyben adaptálták), és a környezetet is. Minden pálya valós helyszín (Prága, Kolumbia, Hong Kong, Kamcsatka, Jordánia – hogy csak néhányat említsek), és minden helyszín más speciális fegyverekkel rendelkezik. A 14 különböző kézi- és lőfegyver, valamint a 10 féle gránát közül ugyanis a program az adott pályához igazítja az elérhető arzenált: például Oroszországban orosz gyártmányú gránátokkal gyárthatunk grafitit a távárisokból. A fegyverekkel kapcsolatos további érdekesség, hogy a játék a csúzlikat nem a gyártó nevével jelzi, hanem az amerikai katonai szaknyelv kifejezéseivel, ezzel igazodván a játék névadójához, az eredeti Soldier of Fortune magazinhoz. Így a 45-ös Colt „M1911 A1" néven szerepel, és a beavatott okosok egyszerű ember számára hasonlóan sokatmondó rövidítésekkel bombázzák egymást a hálón. A fegyverértők kedvéért azért ideírom ezeket: biztosan lesz még M4A1, M203, Mk. 23 SOCOM, M60, MZ/X és OICW (na jó, ezek közül az egyik kakukktojás). A kütyük sorát szaporítja a rádió is, amely szintén ismert az előző részből, és funkciója sem változott: a cimbik üzengetnek rajta mindenféle okosságokat, illetve az egyik küldetésben egy szakasz tagjaként kell helyt állnunk, ekkor az utasítások a rádión fognak érkezni. Ebben a küldetésben követnünk kell a parancsokat, mert renitens viselkedésért a szakaszvezető szívbaj nélkül, kíméletlenül tarkón lő bennünket... És még mindig nem értem a realisztikus játékelemek végére, ugyanis a SoF2 nagyban fogja támogatni a különböző harcmodorokat. Lesz olyan helyszín, ahol kifejezetten az „ajtóstól a házba"-style lesz célravezető, máshol pedig éppen hogy osonnunk kell majd árgus szemekkel figyelve minden egyes árnyékot. Ez utóbbihoz egyébként a játékba programozták az amerikai katonai kézjeleket, így lopakodós helyzetekben rádió nélkül, mutogatva is jelezhetünk majd csapattársainknak – szerintem valahol itt kezdődik egy játék: amikor a készítők már ilyen hangulati apróságokra is időt fordítanak...

A keretsztoriról kellene még beszélnem, pedig arról egyelőre szinte semmit nem lehet tudni (az E3-on bizonyára leesik majd még némi info), az biztos, hogy ismét a The Shop nevű antiterrorista szervezet oszlopos tagjaként fogjuk túlélőkés-élre hányni a gonoszokat, akik ezúttal szörnyen aljas genetikusok lesznek...hát igen, az fps-eket általában nem a fordulatos történetért szeretjük. Egyvalamiben ez a sztori azért mégis elüt a többitől: minden szereplő az anyanyelvén szólal meg, Oroszországban tehát ékes „dáváj, ili dászvidányje"-szózatok karcolják majd hallójáratainkat (természetesen az egzotikus népek nyelvei angol feliratozást fognak kapni azok kedvéért, akik nem óhajtanak - teszem azt - a rendszerváltás óta berozsdásodott orosz nyelvtudásukkal megfejteni az elhangzottakat)...

Sokat ígérő játék ez a SoF2, na. Ahogy látom, egyszer mindenképpen érdemes lesz végignyomni. Piacilag pedig három tényezőn bukhat meg. Egyrészt ugyebár az erőszakos jeleneteken (már az első SoF-t is a „17 éven felülieknek" kategóriába sorolták), amelyeket azért megpróbálnak tompítani egy beépített szűrőopcióval. Másrészt azon, ha az AI-t nem változtatják meg gyökeresen (azt hiszem, akkor inkább a Fortune of Soldiers nevet kellene adni a folytatásnak, mert úgy a rövidítés mintegy figyelmeztetné a vásárlót). A harmadik ok pedig az lehet, hogy a játékosok nem tudják majd megemészteni a multiplayer opció hiányát (ezért is kódolnak most vadul a 70 pálya mellé egy véletlenpálya-generátort, amelyhez hasonlóval szerintem ilyen stílusú játékban eddig még nem találkozhattunk). Én látom az igyekvést és a jó szándékot a ravenes fiúkban – együtt van minden alapanyag egy jó játékhoz, és bízom benne, hogy ez lesz az a kivételes eset, amikor a folytatás jobb lesz, mint az első rész.

Stöki
stoki@vogel.hu

THRONE OF BHAAL

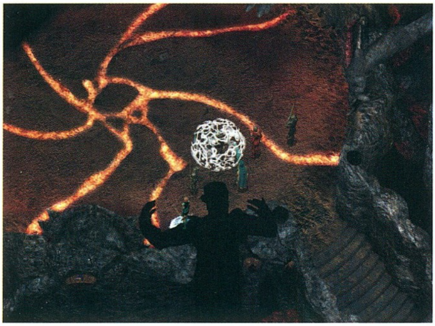
StartBox

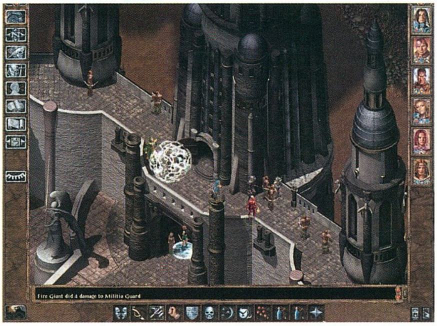
Kiadó: Interplay
Fejlesztő: Bioware
Megjelenés: 2001. június vége
Web: www.bioware.com

Az Interplay jóvoltából sikerült hozzájutnunk a Baldur's Gate 2 vadonatúj küldetéslemezéhez. Ugyan ez a korai változat még csak a teljes játék 20%-át tartalmazta, mégis három napomba telt, mire végigjátszottam. a Shadows of Amn (a Heart of Winterben 4 ilyen volt) 11 új területtel bővül. A készítők hozzávetőlegesen 40-50 óra tiszta játékidőt jósolnak, ami azért valljuk be, nem akármi. Az új küldetéseket két nagy csoportba oszthatjuk. Azok, akik még nem fejezték be az eredeti játékot, csak a Watcher's Keep helyszínt kapják meg. Ez megjelenik a fő térképükön is. Az általunk tesztelt változatban sajnos csak az első két szint volt játszható, de ha hinni lehet a pletykáknak, akkor a harc öt szinten keresztül folyik. Ezek nagyon izgalmasak, inkább a fejtörőkön van a hangsúly, mint a csatán. Többféle megoldás létezik, bár ahogy észrevettem, a jó oldalt a gép több tapasztalati ponttal jutalmazza. A kiegészítő második része csak akkor érhető el, ha már sikerült befejeznünk a fő játékot. A Throne of Bhaal sztorija Bhaal ivadékai körül játszódik. Úgy tűnik, nem mi vagyunk az egyetlenek, akik ezzel a vérvonallal lettek megátkozva. Bhaal leszármazottai kegyetlenül irtják egymást. Mint az egyik legerősebb gyermek, mi sem maradhatunk ki a küzdelemből. Új ellenfelünk egy legyőzhetetlennek tűnő tűzóriás, aki el akarja törölni a föld színéről az összes féltestvérét. A leszármazottak egy déli városban találtak menedéket, de a tűzóriás hatalmas serege hamarosan körbezárja a várost. Az ostrom már hetek óta tart, amikor megérkezünk, s úgy tűnik, csak mi állíthatjuk meg az öldöklést.

A fejlesztők szerint összesen 8 millió tapasztalati pontot érhetünk el, ami közel 40-es szintnek felel meg (osztálytól függően persze). Ezt persze csak a hardcore játékosok képesek elérni. Nem maradhattak ki persze az új, s hatékony varázslatok sem. Megjelennek az igen durva, kilencedik szintű mágusvarázslatok. Ezek használata villámgyorsan megváltoztathatja még az elvesztettnek hitt csaták kimenetelét is. Újdonságnak számít a közel ötven különleges tulajdonság megjelenése is. Ez azt jelenti, hogy szintlépéskor a karaktereink választhatnak egyet ezekből a képességekből. A harcosok különféle támadási módszereket sajátíthatnak el, melyek segítségével még félelmetesebbek lehetnek a közelharcban. A tolvajok halálos csapdákat képesek felállítani, vagy akár mágikus italokat is kotyvaszthatnak. A mágiahasználók általában olyan kilencedik szintű varázslatokat kapnak, melyek varázstekercsekről nem tanulhatók meg. A magas szintű papok tulajdonságai közé tartozik néhány igen durva angyali teremtmény megidézése is. Ezek az egész csapatot képesek felgyógyítani, de a harci képességeiket is hiba lenne figyelmen kívül hagyni.

A kiegészítőben a varázskönyvekből tetszés szerint kitörölhetjük a nekünk felesleges varázslatokat. Ez azért kell, mert az intelligenciánktól függően csak bizonyos mennyiségű varázslatot vagyunk képesek a varázskönyvünkbe lejegyezni. Az IWD-ből sikeresen adoptálták azt, hogy a karaktereink mozogjanak a térképen. Ez nekem személy szerint nagyon hiány-





zott a BG2-ből. Sokunk kedvelt karaktere volt Cromwell, a kovács, aki képes volt különféle varázstárgyakat elkészíteni a megfelelő varázseszközök összekombinálásával. Ez a rész annyira sikeres volt a játékosok körében, hogy a küldetéslemezben is létrehoztak egy hasonlót. Bhaal túlvilági erődítményében szolgál Casper, az imp, aki tudja a varázseszközök létrehozásához szükséges recepteket. Nem árt, ha jó sok pénzt tartalékolunk, mivel a kis démon nem olcsó, pofátlanul megkéri az árát a szolgálatainak. Külön érdekesség, hogy nemcsak az új, hanem a régi varázstárgyaink is továbbfejleszthetők. Gondolom, sokan emlékeznek még az Age of Flailsre, melyet az eredeti játék egyik legjobb varázsfegyverének tartanak. Két újabb fejet találhatunk hozzá (méreg, villám), melyeket az imp hozzáadhat az eredetihez (így kapunk egy félelmetes, +5-ös harci cséphadarót). Rengeteg ilyen recept létezik, ezek nagy részéről a démonocska nem is tesz említést, csak akkor, ha az összetevők valamelyik darabja már a birtokunkban van. A varázslatok és a varázsfegyverek mellett új NPC is csatlakozhat a csapathoz. Régi ellenfelünk, Sarevok bukkan fel a semmiből. Létfontosságú információk vannak a birtokában a származásunkról, de csak akkor hajlandó elárulni, amennyiben lelkünk egy darabkáját feláldozva újra az élők sorába emeljük őt. Ezután persze csatlakozik is a csapathoz. Nekem ez a lépés nagyon tetszett, az első rész kaotikus gonosz főellensége a csapatom tagja. A csapattagok persze nem mennek el szó nélkül a felvétel mellett, a legtöbben komoly szócsatákat vívnak Sarevokkal.

Új játék indítása esetén lehetőségünk nyílik egy teljesen új karakterosztály elindítására. Ő a Wild Mage, vagyis a vadmágus. A szabadban található nyers mágia a specialitása. Ennek felhasználása rendkívül veszélyes, gyakran nem úgy sülnek el a dolgok, mint ahogy azt előre elterveztük. A fő karakterünk a szintlépései során új különleges képességek birtokába jut. Ezek közül az egyik legfigyelemreméltóbb a pocket plane, mely segítségével bármikor visszatérhetünk Bhaal túlvilági palotájába. Innen megidézhetjük a BG2 bármelyik NPC-jét (feltéve persze, hogy még életben van, a játék befejezése után például már nem tudtam Yoshimót elérni). Nem kell aggódnunk az újonnan érkezők tapasztalati pontjáért és felszereléséért. A játék a jelenlegi csapatunk szintjéhez és felszereléséhez igazítja azokat.

Az eredetileg trilógiává tervezett Baldur's Gate eposz ezzel a kiegészítővel véget ér. Mivel a karaktereink szintje megközelíti a 40-et, ezért nem tartom valószínűnek, hogy az esetleges harmadik részt velük folytathatnánk.

Ez a rövid preview verzió igazából csak étvágygerjesztőnek volt jó. Aki ismeri és szereti a BG2-t, az egészen biztos, hogy nem fog csalódni a kiegészítőben. Gyűjtőknek egyenesen kötelező darab lesz.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

BALDUR'S GATE MINDEN MENNYISÉGBEN

The Darkest Day

A rajongók fanatizmusa nem ismer határokat. Lelkes BG őrültek hónapok óta dolgoznak az első, nem hivatalos BG2 modon, mely ingyenesen letölthető lesz a netről. Közel 70 új karakterosztályból válogathatunk (szamuráj, drow harcos, anti-paladin, shadow master...) Húsz új NPC is csatlakozhat a csapathoz. Közöttük régi ismerősöket is üdvözölhetünk az első BG-ből (Dynaheir, Kivan). 100 új varázslat is helyet kapott a modban, mindegyiket külön animációval vértezték fel. Több száz új varázstárgy is készül, a kalandozóknak lesz miből válogatniuk. A készítők a Planescape Torment és az első Baldur's Gate területeit és szörnyeit is felhasználják. Természetesen lesznek fő- és mellékküldetések is, melyeket teljesítenünk kell. Aki többet meg szeretne tudni erről a projectről, az látogassa meg a www.the-elysium.co.uk/darkestdayback.htm oldalt.

RENEGADE

StartBox

Fejlesztő: Westwood Studios
Kiadó: Electroic Arts
Megjelenés: 2001. vége
Web: www.westwood.ea.com

Bevált szokás, hogy az igazán sikeres játékokból, ha az alapkoncesszió kimerülőben van, valamilyen másfajta adaptációt készítenek. Úgy tűnik, a Tomb Raider sorozat készítői is kezdenek kifogyni az ötletekből öt rész után, így inkább a mozipénztárak felé terelve próbálják meg a Larára éhes rajongók zsebét tovább üríteni. A többszöri lefölözésre persze rengeteg módszer van, a legbiztosabb talán, mikor egy ismert, népszerű játékszériát teljesen más műfajba ültetnek át. Valami ilyesmivel próbálkozott pár éve a Westwood nagy riválisa, a Blizzard is Warcraft Adventures néven, akkor az eladási listák élét ostromló fantasy stratégiai játékot kaland műfajban szerették volna kipróbálni – a fejlesztést végül leállították. Az, hogy a Westwoodnak hogyan sikerül FPS-sé való konvertálás, vajon a karácsonyi dömping egyik befutójával, vagy csak egy újabb rókabőrrel van-e dolgunk, véglegesen csak a megjelenéskor derül ki, mindenesetre a több mint három éves fejlesztés után lassan körvonalazódó programnak úgy tűnik, minden esélye megvan, hogy visszaállítsa a cég a Lands of Lore 3 és a Dune 2000 óta kissé megkopott hírnevét.

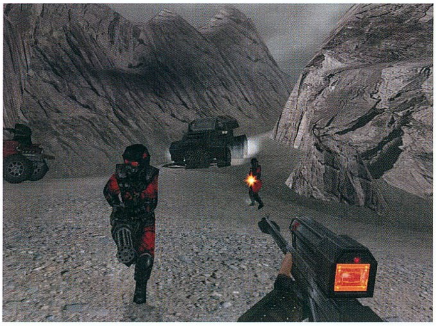
A cselekmény a klasszikus első rész idején fog játszódni, párhuzamosan, illetve kiegészítve a C&C 1-ben már megismert történetet. Mivel már több, mint hat éve, hogy a sikersorozat első tagja megjelent, nem árt kicsit feleleveníteünk az alaptörténetet. Valamikor a XX. század végén ismeretlen eredetű meteorit csapódott be a Földbe, mely különös organizmust, a később tibériumnak elnevezett anyagot tartalmazott. A tudósok hamar rájöttek, hogy az új „növény” megoldást jelenthet a Föld nyersanyag-problémáira, de egyúttal veszélyt is hordoz magában, ugyanis emberekre nézve mérgező. A tibérium közben terjeszkedni kezdett, egyre nagyobb területeket vont ellenőrzése alá, egész városokat kellett evakuálni. A kialakult helyzeten két katonai csoportosulás, a GDI, és a NOD próbált úrrá lenni. Míg előző az emberek biztonságba helyezését támogatta, a NOD testvériségének gonosz vezetője, Kane az egész világ feletti uralmat tűzte ki céljául. A konfliktusból végül a GDI került ki győztesen, amiben nagy szerepet játszott Nick „Havoc" Parker kommandós, a szövetség titkos fegyvere. A kiismerhetetlen légióst csak végszükség esetén vetik be, mert ugyan a rábízott munkát mindig tisztességgel elvégzi, de a saját, kiismerhetetlen módszerei szerint. Ha úgy tartja kedve, észrevétlenül, a teljes őrséget kijátszva oson be a védett bázis közepére, és szerzi meg a szupertitkos információkat a terminálból, máskor tankba ülve mindenkit leméSzárolva jut hozzá az adatokhoz. Csak rajta múlik, illetve csak rajtunk fog múlni, melyik módszerhez folyamodunk.

Választási lehetőségeink számát növeli, hogy az ellenséges bázison talált szinte bármelyik járműbe bepattanhatunk kihasználva annak a stratégiai játékban korábban már megismert jó tulajdonságait. Kipróbálhatjuk a fürge Buggyt, a Nod Bike-ot, a hatalmas rombolóerejű tankokat, a szigeteken fekvő bázisok megközelítésére pedig igénybe vehetjük a vízen közlekedő GDI Hovercraftot is. Igazi ínyencség lett volna, ha repülő járművek felett is átvehettük volna az irányítást, de ezt az ötletet végül a készítők hosszas huzavona után elvették.

A hangulatos, izgalmas játékmenet rengeteg kis apróság fogja biztosítani. Eligazítás után nem maradunk teljesen magunkra, rádión kapcsolatban állunk majd a központtal, ahonnan folyamatosan tanácsokkal látnak el, illetve tájékoztatnak a fejleményekről. Különleges mikrofonunkkal akár több száz méterről is kihallgathatjuk az ellenséges katonák beszélgetéseit, a csipetnyi humorról pedig Havoc apró, poénos, Duke-szerű megjegyzései gondoskodnak majd. Apropó katonák. Az őrök kommunikálnak egymással, és mindegyikőjüknek külön személyisége lesz. Így például elképzelhető, hogy egy apróbb zörejre az egyik gondolkodás nélkül riasztja társait, a másik csak utánanéz a zaj forrásának, míg a harmadik egyszerűen megvonja a vállát. A reakciókra azért valamennyire lehet következtetni, ha távcsöves puskánkkal jó előre megnézzük, milyen beosztású katonával is van dolgunk. A tisztek nyílván több figyelmet szentelnek a kisebb neszeknek is. A katonák négyfajta rangja számos tulajdonságukat - célzás, életerő stb. – is befolyásolja, valamint a náluk lévő felszerelés és fegyverek is többek közt rangfokozatuk függvénye lesz.

A már megemlített mesterlövész puska mellett számos más gyilkoló eszköz fog rendelkezésünkre állni a fentebb kitárgyalt katonák likvidálására. Lesz shotgun, mindenféle pisztoly, rakétavető, lángszóró, kisebb ionágyú(!), sőt, még egy tibérium permetezőből átalakított vegyi fegyver is az arzenálunkba kerülhet. Az épületek megsemmisítéséhez a már jól ismert C4-est, vagy valamelyik nagyobb jármű fegyverzetét használhatjuk fel. Egyébként a fegyverek egy része másodlagos tüzelési móddal is rendelkezni fog.

A tizenegy hosszú, összetett küldetés számos kis feladatot fog tartalmazni. A programozóknak sikerült megoldaniuk, hogy a hatalmas bejárható terület ellenére egyik épületbe való belépéskor se kelljen töltésre várnunk – jó dolog, csak nehogy a gépigénynél csapódjon vissza... Kíváncsi vagyok, hogy a program az E3-on milyen konfigurációón fog futni. A várható erőműéhségről már csak azért se lehet még csak sejtésünk sem, mivel a Westwood úgy határozott, nem licenceli egyik népszerű grafikus motort sem, inkább saját engine-t ír a játékhoz. Az előzetes képek és a roppant szerény fejlesztők szerint részletes textúrák, valamint látványos fény-árnyék hatások jellemzik a motort. –

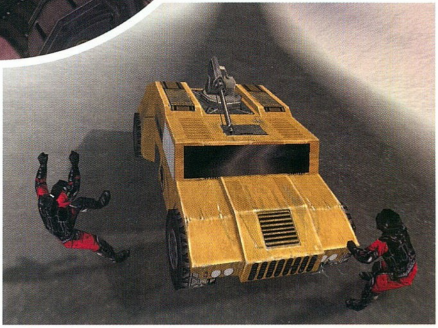


persze azért ne Doom 3 színvonalra gondoljunk. Az elképzelhető összes időjárási körülmény szerepet játszhat küldetésekben, így lesz, hogy esőben, viharban, ködben, netán hóesésben indulnunk bevetésre, netán az éj leple alatt kell beosonnunk valahova. Mindenesetre a küldetésszerkesztőknek nem kellett visszafogniuk fantáziájukat, így remélhetőleg izgalmas, változatos egyjátékos móddal lesz dolgunk.

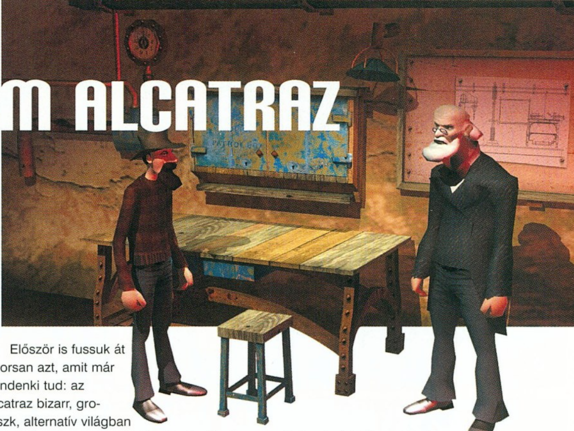
A Westwood a multiplayer részről sem feledkezett meg. Amellett, hogy az összes egyjátékos küldetést végigjátszhatjuk egymással vállvetve is – ekkor megtehetjük majd, hogy az egyik játékos a tankot vezeti, a másik pedig közben serényen irtja az ellenséget a lőtoronyból -, lesznek külön kooperatív módhoz tervezett térképek is. A megszokott ffa, team ffa, és ctf-en felül lesz King of the Hill lehetőség is - ez amolyan túlélő mód: mindenki meghatározott mennyiségű élettel kezd, és ha mindegyiket elveszti, kiesik a játékból. A győztes az, aki utoljára életben marad. Az igazi sikerváromanyos viszont kétségtelenül a C&C mód. Ebben mindkét egymással szemben álló csapatnak lesz egy saját, az eredeti stratégia játék szerint működő bázisa. A Harvester gyűjti a tibériumot, az Erőművek energiával látják el az épületeteket, a cél pedig az ellenséges támaszpont teljes megsemmisítése. Persze nem mindegy, milyen sorrendben iktatjuk ki a létesítményeket, egy jobb húzással akár teljes sötétségbe is boríthatjuk a bázist, netán megvonhatjuk az ellenség fűszerutánpótlását, márpedig a befolyt pénzből mindkét csapat különböző fejlesztéseket hajthat végre, illetve felszereléseket vásárolhat.

A cég elmondása szerint egyszerre két vásárlóréteget céloznak meg. Egyrészt a megrögzött FPS kedvelőket, másfelől a C&C fanatikusokat. Ennek megfelelően úgy tervezik a programot, hogy azok is elboldogulhassanak vele, akik azelőtt még sosem játszottak ilyen stílusú játékkal, és csak a C&C univerzum miatt próbálják ki a Renegade-et. Hogy ez mennyire sikerül majd nekik, kiderül valamikor év végén…

Greg5
greg5@freemail.hu



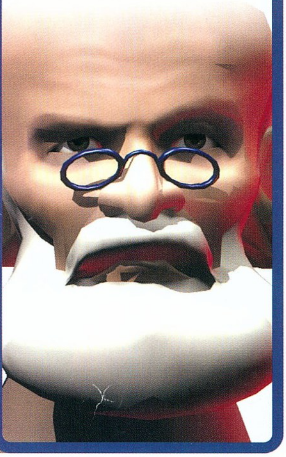
ESCAPE FROM ALCATRAZ



StartBox

Fejlesztő: Philos Laboratories
Kiadó: CDV
Megjelenés: 2001. vége
Web: www.alcatrazthegame.com

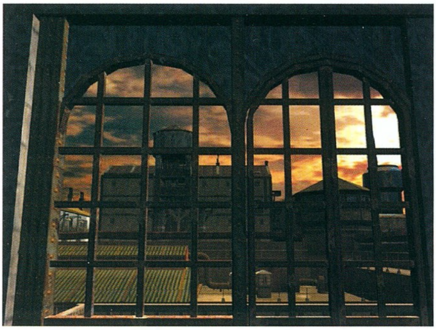
Tavaly tavasszal, a Theocracy megjelenésével új nevet kellett megjegyeznie a világ ama részének, amelyik odafigyel a kelet-európai fejlesztésű játékokra (és a trend azt mutatja, hogy akinek egy kis esze is van, az oda-, azaz idefigyel). A Philosnak szépen bejött a Theocracy, sőt, a játék Linuxon igazi bestsellerré vált (még egy évvel a megjelenés után is ott volt az eladási toplistákon). A lakótelepi bérelt lakásból indult társaság rövid idő alatt 80 fős csapattá nőtt, ma már egész Közép-Kelet Európa legnagyobb és legjobban felszerelt fejlesztő cégének mondhatja magát. A megújult és felpumpált Philos három projecten dolgozik párhuzamosan: az első - egy 8 CD-s multimédiás oktató programcsomag – most számunkra nem annyira érdekes, a második egyelőre hétpecsétes titok (nem sokáig, az E3-on a közönség elé kerülő játékot hamarosan mi is bemutatjuk). A harmadik a sokat emlegetett Alcatraz, amelyről a Dosszié-sorozatunknak hála valószínűleg eddig is a PC Guru-olvasók voltak a legjobban tájékozottak a földgolyón – és most teszünk róla, hogy ők is maradjanak!

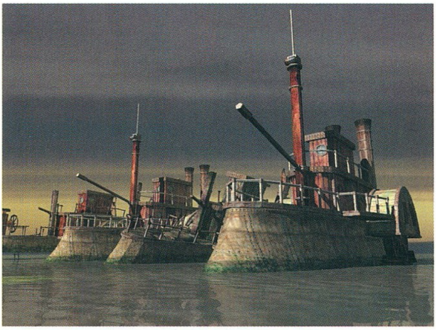


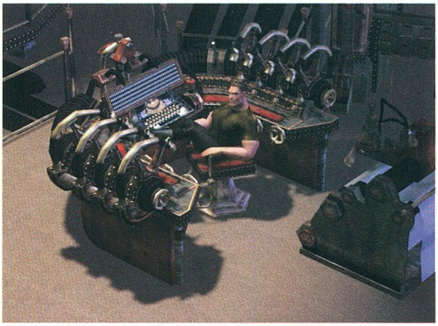
Először is fussuk át gyorsan azt, amit már mindenki tud: az Alcatraz bizarr, groteszk, alternatív világban játszódó, nehezen meghatározható stílusú (leginkább a Commandoshoz vagy a Desperadoshoz hasonlítható), 3D-s játék, amelynek fő motívuma az, hogy hőseinket megszöktessük különféle egzotikus helyeken levő, szuperbiztos börtönökből. Huhh, hogy is jön ez mind össze? Lássuk először is a sztorit és a környezetet. Képzelj el egy világot, amely a technikai fejlődésben megrekedt kb. a mi XIX. századunknak megfelelő szinten. Verne fantazmagóriái monumentális, gőz hajtotta ördögi szerkezetekről, a Nautilus és társai, dereng már valami? Ehhez adjunk hozzá egy társadalmat, amely a legrosszabb fajta diktatúra alatt nyög (a közismert graffiti szerint Orwell optimista volt; na, ez az érzés köszön itt vissza). Az eredmény tehát egy klasszikus negatív utópia, lásd 1984, Szép új világ, Elveszett gyermekek városa... kicsit merész húzás a konkurencia kommersz játékkörnyezetei (II. Világháború, Vadnyugat...) után, de egészen egyedi grafikai megjelenítést és hangulatot hoz a játéknak, egyben itt az első pont, ahol a vetélytársak fölé emelkedik. Szóval van ez a mi kis diktatúránk, amely annak rendje és módja szerint börtönbe zárja azokat, akik veszélyesek a rendre. Persze minden titkos és kevésbé titkos rendőrség, belügyi kommandó és besúgó-hálózat ellenére szerveződnek földalatti lázadó csoportok, amelyek a diktatúra megdöntését tűzik a zászlajukra – mit ad az ég, mi egy ilyen rebellis társaságot próbálunk majd sikerre vezetni. Az esélyünk eleinte annyi, mint békának a turmixgépben, hiszen a lázadó csoport minden tagja tömlöcben, vagy az örök vadászmezőkön tartózkodik... Aztán feltűnik a titokzatos vezető, Mr. Wolf (igen, a Ponyvaregény „problémamegoldója" ihlette a figurát), aki a háttérből mozgatva a szálakat segít legjobb embereinek megszökni a sittről, hogy aztán közösen megkeressék a legendás Alcatraz börtönét, és kiszabadítsák onnan az egyetlen embert, aki képes a készülő forradalom élére állni.

RABOK LEGYÜK, VAGY SZABADOK?

Eljutottunk a játék legnagyobb adujához, az egész móka alapjaként szolgáló börtönből való szökéshez, ami játéktémaként ritka, mint a fehér zorró. Akárhogy is erőlteti az ember az agyát, a spectrumos Great Escape és az amigás Escape from Colditz óta nem nagyon találkozhattunk ilyesmivel. Ez persze nem véletlen, hiszen az ilyen játékokban úgy kell lemodellezni a börtönök működését, életét, hogy az hihető, hangulatos legyen, de mégis meg





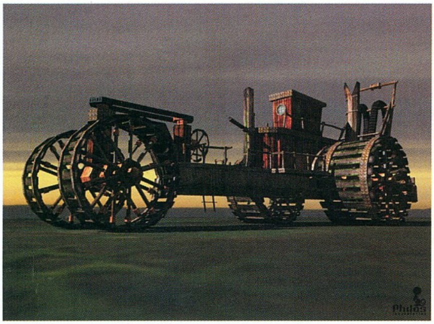


lehessen belőlük szökni, lehetőleg többféle, kreatív és izgalmas módon (egy játékba ugye csak nem lehet betenni azt, hogy hősünk negyven évig kávéskanállal kapirgál magának alagutat a cellája alatt...). Ez a legnagyobb paradoxon az egész játékban, és ennek feloldása, a rengeteg, kombinálható szökési útvonal jelenti majd azt az extra játékélményt, ami az említett őskövületekben volt meg utoljára. Minden börtönből legalább három-négy úton szöktethetjük meg embereinket, hogy ki melyikre talál rá, az a saját játékstílusától, hozzáállásától függ. Hogy a dolgunk ne legyen ilyen egyszerű, a legtöbb börtönben van még valami extra feladatunk is (fontos iratokat ellopni az igazgatótól, szabotálni a termelést a munkatáborban stb.), ezekhez szintén többféle megoldási út nyílik. Ez a több-alternatívás móka érvényes az egészen apró (hogyan játsszuk ki egy őr figyelmét), az összetettebb (hogyan törjük fel az igazgató széfjét) és a globális (hogyan jussunk a falakon kívülre) feladatokra is. Ezáltal a játék nem lesz unalmas és erőltetett, ráadásul mindenki a saját szájízének megfelelő megoldásokon ügyködhet. Aki akciómániákus, az szerez egy fegyvert, és kivágja magát tűzön-vízen át, a Thiefen nevelkedettek próbálkozhatnak a sunnyogós-lopakodós-falonátmászós metódussal, a vérbeli szerepjátékos szíthat börtönlázadást, de célravezető lehet a Monte Christo-féle „bevarrom magam a hullazsákba", de még az ős-sablon, „kötelet fonok a lepedőből, és leereszkedem az ablakon"-módszert is meg lehet próbálni. A programban nem a kalandjátékokban megszokott kőbe vésett, lineáris szökési utak lesznek, hanem minden börtön biztonsági rendszerében lesznek rések, amelyeket felfedve, kihasználva és kombinálva lehet végül megszökni.

Eddig tehát van egy összetett, működő rendszerbe beillesztett taktikai/kaland játékunk, amely – haladjunk a korral! – teljes 3D-s megvalósításban tárul a játékos szeme elé. Miért is jó ez? A börtönökben teljes láthatóság van, szabadon mozgathatjuk a kamerát, és végignézhetjük, ahogy a börtön éli a maga kis életét, az őrök fel-alá mászkálnak, a rabok dolgoznak, vagy éppen pihennek stb. A helyszín feltérképezése különösen fontos, hiszen így vehetjük észre, ha az őrök valahol nem figyelnek annyira, esetleg gyengébb a kerítés vagy valami más „kapaszkodó" adódik a szökéshez. Ehhez a nézelődéshez elengedhetetlen, hogy a nézőpontot szabadon forgathassuk, és bármire ráközelíthessünk – ez megint olyan élményt nyújt, amelyik messze túlemeli a Commandos-vonal taktikai/logikai türelemjáték jellegén. Fő karakterből a játék „mindössze" hármat vonultat fel, azok viszont markáns egyéniséggel, karakterisztikus jellemmel bíró figurák lesznek, nemcsak egy halom spéci tulajdonságot megtestesítő üres bábuk. Megjegyzem, a börtönök működése és napirendje nem a hasra ütés néven elterjedt tudományos módszer alapján lett kidolgozva, a fejlesztők többször ellátogattak a váci börtönbe, sőt, az eredeti Alcatrazról is beszerezték az összes létező adatot a rekonstruálás érdekében (a játékba aztán a Szikla mégsem pontosan az eredeti formájában került be, hogy hogyan, az inkább legyen meglepi azok számára, akik majd eljutnak az utolsó pályáig).

„CSAK MOST, CSAK ITT, CSAK ÖNÖKNEK..."

Nos, nagyjából eddig tartott a legfontosabb tudnivalók összefoglalása az Alcatrazról, térjünk át a kényesebb témákra. Itt van mindjárt a gépigény. Jöhet a halálhörgés-siralom, az ajánlott konfiguráció a P3-500, 128 MB RAM és leg-



alább GeForce kártya magasságában várható. Na most: miért nem kell ettől rögtön a Dunának menni? Egy: a játék év végén jelenik meg, addigra ez Magyarországon sem fog nagyon átlag feletti gépnek számítani. Kettő: csipkebokorvessző. Három: a játék fut ez alatt is, csak nem jön ki belőle minden grafikai extra, ami benne van (én láttam az engine optimalizálatlan verzióját Celeron 400-on, Matrox G400-zal futni, hát nem volt szélvész, de futott).

Újabb nagy volumenű leleplező tény következik: a játékban nem lesz multiplayer mód. Felhördülés helyett gondolkozzunk egy kicsit. A kompetitív módoknak ugye nincs értelme (ki hallott már olyat, hogy „egymás ellen szökni"?!), ezt könnyű belátni. Kooperatívban még csak-csak elképzelhető lenne, ez viszont borzasztóan kilógna a sztoriból (a börtönök ugyanis erősen a történethez és a karakterekhez vannak igazítva), és különben is, a Commandos és a Desperados is azt mutatta, hogy ez a stílus egyszerűen nem jön be kooperatívban, ráadásul az Alcatraz még több kalandelemet vonultat fel, ami szintén nem kedvez a multiplayernek.

Ha már így belejöttünk, még egy súlyos bejelentés: a játékban hét börtön lesz. Idáig hallom a kórust: „csaaaaaaaaaaak hééééééét???". Na, álljunk meg. Lehetne takarózni a több kijutási útvonallal, és az ebből adódó magas újrajátszhatósági értékkel (oké, hogy a magyar a legszebb nyelv a világon, de valaki kitalálhatna már egy épkézláb kifejezést erre a „replay value"-ra!). De nem, a magyarázat ennél sokkal egyszerűbb. A pályák nagyok. Nagyon nagyok. Amikor az egyik pályatervezőnek nagy tréfásan megjegyeztem, hogy ugyan már, mit szöszmötöl egyetlen börtön kidolgozásával egy hónapot, kis híján halálra sújtott egy ránézésre tizenöt kilósnak tűnő papírhalommal, amelyről utólag kiderült, hogy az egyik pálya félkész design dokumentációja, 250 oldalon, A/4-ben, képek nélkül, apró betűkkel. Azóta én a magam részéről nem tartok attól, hogy a hét börtön kevés lesz... Még egy apróság a börtönökkel kapcsolatban: a pályák felparaméterezéséhez egyszerre kell futnia egy gépen a Donutnak (a Philos házi fejlesztésű 3D engine-je), a pályaeditornak és a 3D modellezést végző Mayának. Ekkora kapacitású PC a tudomány jelenlegi állása szerint egyszerűen nem létezik, ezért direkt erre a célra Silicon Graphics szupergépeket kellett igénybe venni...

PILLANATFELVÉTEL

A játék ma már túl van a kezdeti gyermekbetegségeken, kísérletezgetéseken, és a gyártás expressz sebességgel zajlik. Az engine gyakorlatilag kész, most fogtak neki az optimalizálásnak, illetve a mesterséges intelligencia programozásának (na, az is szép darab lesz: az őröknek és a többi rabnak számolni kell a látását, hallását, sőt, lesznek őrkutyák, akik még szagolnak is...), textúrázzák a pályákat, animálják a szereplőket, és lassan el lehet kezdeni az első pályák finombeállítását és tesztelését. A móka előreláthatólag nyár végére ér olyan fázisba, hogy játszható demó lásson napvilágot. A játék véglegesen késő őszre lesz kész, és a karácsonyi piacra időzítik a megjelenését. A CDV jó szokása szerint először a német (és a magyar!) verzió lát napvilágot, majd azután az angol meg a többi.

Hümér
Troppauer_Humer@hancu.com

SHADOWS OF LUCLIN

StartBox

Fejlesztő: Verant Interactive
Kiadó: Sony Online Entertainment
Megjelenés: 2001. december
Web: www.station.sony.com/everquest/

Immár körülbelül két éve, hogy a Verant Interactive megnyitotta szervereit az online kalandra éhes szerepjátékosok előtt. Időzítésük tökéletes volt, akkoriban gyakorlatilag nem volt vetélytársuk, hisz a szegény Meridian 59 már a végét járta. Így aztán az EverQuest pillanatokon belül jelentős játékos táborra tett szert, akik további barátaikat csábították el a mesék birodalmába.

Példájukból okulva más cégek is hamar rájöttek, mekkora pénzek vannak ebben az üzletágban, és rohamtempóban fogtak hozzá saját projectjük elkészítéséhez. De ez nem megy egyik napról a másikra, így lehet, hogy az EQ még mindig büszkén terpeszkedik a trónján, holott... Nos, el kell ismernünk, két év hosszú idő, ezalatt még a legjobb program is elavulhat.

Ezt elkerülendő a fejlesztők egy percig sem pihentek, külsős csapatokat felkérve két küldetéslemezt is kiadtak az alapjátékukhoz. Az első, a Ruins of Kunark feladata nem csupán a már meglévő lehetőségek bővítése volt, hisz a számos új zóna, varázslat és tárgy mellett a kalandozók új fajt is kipróbálhattak, de még ennél is nagyobb előrelépés volt a szintkorlát megemelése.

A második kiegészítő, a Scars of Velious az időközben elszaporodott magas szintű karaktereknek próbált új vadászterületeket biztosítani, amit több-kevesebb sikerrel végre is hajtott, bár azért voltak, akik többet vártak volna a pénzükért.

Nemrégiben – mindenki számára váratlanul – kiderült, hogy a harmadik küldetéslemez is készülőben van, mely ismét a Kunark nyomdokaiba lép. Lesz benne vagy huszonöt, bármely szintű csapatnak kihívást jelentő zóna (fent a holdon, így aztán ne csodálkozzatok, ha a fizika itt-ott furán működik majd), köztük egy indulóvárossal, mely elsősorban az új játszható faj egyedeinek, a Kerranoknak ad szállást.

A Kunark iksarjával ellentétben ezek a macskaemberek becsületes és nemes eszméket vallanak, vagyis ezúttal a jó oldal képviselőire ragyogott rá a szerencse. Olyannyira, hogy a fajhoz új kaszt is jár, nevezetesen a beastlord, melynek sajátosságairól még meglehetősen keveset lehet tudni, de képes lesz varázsolni, s páncélzata elsősorban különféle állati bőrökre korlátozódik.

A szintkorlát ez alkalommal sem lépi át a 60-at, ám hogy azért az idáig elért hűséges és kitartó játékosok mégis kapjanak valamit, karaktereik különféle extra tulajdonságok birtokába juthatnak.

A végére hagytam az egyik legfontosabb tényezőt: a kinézetet. Mint eddig az összes kiegészítő, ez is felturbózott grafikai motorral fog rendelkezni. A DirectX 8-támogatásnak köszönhetően jelentős javulás állhat be mind a textúrázottság, mind a maximális poligonszám terén, sőt, ha mond nektek valamit, még hardveres T&L is lesz. Ha ez ebben a formában kínaiul hangzik, lefordítom magyarra: a játék gyönyörű lesz. :) (Nézzétek csak meg a képeken az új karaktermodelleket, a páncélok megjelenítését...)

Ez elméletileg nagyszerű lenne, de felhívnám azért a figyelmet egy-két apróságra. Először is, a régi zónák és azok szörnyei továbbra sem lesznek átdolgozva. Ebből adódóan alapvető változást végrehajtani a játék engine-en nem igazán lehet, tehát továbbra is megmarad a két évvel ezelőtti, különösebben gyorsnak nem nevezhető alap, vagyis a hardware követelmény valószínűleg jóval magasabbra lesz emelve. Szóval azért nem minden fenékig tejfel.

De ne értsetek félre, nem leszólni akarom ezt a még meg sem jelent kiegészítőt, csak éppen elgondolkodtató, hogy mennyi ideje lehet még hátra ennek a programnak, mielőtt végképp kiöregszik. Mindenesetre egy biztos: igencsak igyekeznie kell annak, aki felül akarja múlni ezt a csodát, hisz talán nem véletlen, hogy csúcsidőben még ma is több mint nyolcvanezren látogatnak fel a szervereire.

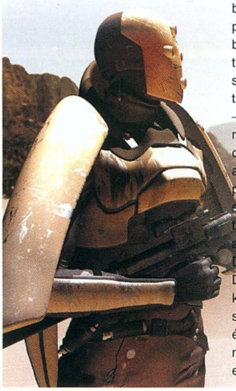
Bird
bird@vogel.hu

THE LAND OF SAND

A HOMOK TITKAI, AVAGY A DŰNE-TÖRTÉNELEM

„Duniverse" – nem tudni, hogy ki alkotta meg ezt a szót a „dűne" és az „univerzum" angol megfelelőiből, de minden bizonnyal egy volt Frank Patrick Herbert könyveinek több millió rajongója közül. A Dűne-regények környezete és atmoszférája valóban megérdemli, hogy külön szócikként szerepeljen a lexikonokban: az író egészen egyéni felfogásában kitalált, távoli jövőbeli világegyeteme, annak is stratégiai fontosságú sivatagos bolygója, az Arrakis (avagy Dűne) ugyanis olyan világba vezette be az olvasókat, amelyhez hasonlóval korábban még nem találkozhattak, és amelyet mások azóta is hiába próbáltak utánozni. Pedig követők akadtak, s a Dűne sikerét a TV-sorozattól kezdve a társasjátékig minden műfajban megpróbálták meglovagolni (most éppen a 3. kiadású D&D d20 rendszerére épülő Dűne-szerepjáték az aktuális őrület). Egy oldalban azonban csak a Duniverse legfontosabb állomásaira lehet kitérni, így most csupán a könyvről, a filmről és a számítógépes játékokról olvashattok rövid összefoglalót.

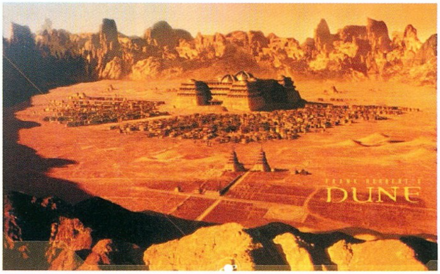
A Dűne 1965-ben jelent meg, így nemcsak színvonala, de éltes kora miatt is egy kategóriába sorolható a tudományos-fantasztikus írók nagy generációjának olyan alapműveivel, mint Asimov Alapítványa, vagy Clarke 2001: Űrodisszeája. A könyv többek között azért volt időtállóan zseniális, mert szakított minden addigi klisével. Sikerült eltalálnia a heroikus és a dark stílus közti egészséges egyensúlyt, és azt szem előtt tartva teremtette meg a Dűne példaértékűen fantáziadús világegyetemét, amely olyannyira szokatlan volt, hogy az olvasó könyvvégi mellékletként kapott néhány fiktív Arrakis-tanulmányt és egy kisebb szótárt. A gyakorlatilag Arrakis újrafelosztását elbeszélő regényben az idegen lények nem kaptak szerepet. A sivatagbolygó történetében az újfeudális viszonyok között élő ember, mint saját maga legnagyobb ellensége jelent meg, aki bármikor és bármire hajlandó a hatalomért (lásd Harkonnen-ház), mégis képes arra, hogy józanul uralkodjon (lásd Atreides-ház), ugyanakkor örök túlélő, aki a politika és a gazdaság piszkos eszközei nélkül is remekül elboldogul (lásd fremenek), még ha vallást és ősi legendákat is kell kreálnia magának (lásd Muad-dib-mítosz). A kopár planéta flórája és faunája (kiemelt helyen az óriás homokféreg, amelynek fűszer néven ismert ürüléke az univerzum egyik legdrágább kincse), a sivatagi viszonyokhoz igazodott arrakisi technika, a szereplők személyi és csoportérdekei szülte intrikák kusza és izgalmas szövevénye valamint a csavaros sztorivezetés olyan körítést adott a mondanivalónak, amelynek köszönhetően a Dűne méltán nyerte el a sci-fi Oscarjainak számító Hugo- és Nebula-díjakat. Az eredetileg fotográfus és tengerszakértő Herbert járatos volt a geológiában, a pszichológiában, a keleti vallásokban és a botanikában, s minden tudományát felhasználta a Dűne-sorozatban. Az író még öt folytatást készített a könyvhöz, ám ezek – bár szintén élvezetes olvasmányok voltak – már nem voltak olyan összetettek, mint elődjük, és a ciklus szép lassan elmozdult a ponyva irányába. (Aki esetleg be szeretné szerezni a teljes sorozatot – mind megjelent magyarul –, az a következő címeket keresse: Dűne messiása, Dűne gyermekei, Dűne istencsászára, Dűne eretnekei, Dűne – a káptalanház.) A második trilógia befejezése után egy évvel, 1986-ban a 66 éves Herbert meghalt, és ezt követően fia és egy Kevin J. Anderson nevű középszerű íróutánzat dobott össze néhány Dűne-regényt, amelyek már nyomokban sem emlékeztettek Herbert zsenialitására. A Dűnét és folytatásait tizennégy nyelvre fordították le, így várható volt, hogy nem fogja elkerülni a „very best sellerek" végzetét, és 1984-re film készült belőle.



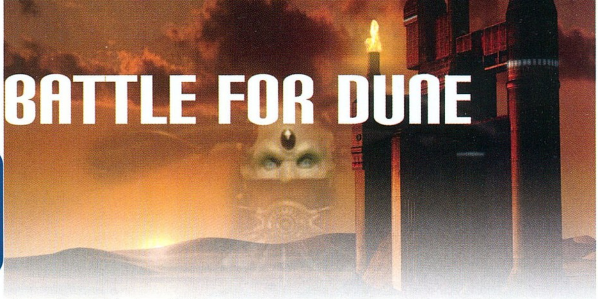
A Dűne-mozi készítése már bemutatója előtt hat évvel megkezdődött, s a Duniverse bizarrsága miatt a filmterv vonzotta a megszállott művészembereket. Eleinte Salvador Dali(!) és Orson Welles érdeklődött nagyon komolyan az anyag iránt, végül a kissé kattant David Lynch ülhetett a rendezői székbe. A film három és fél év alatt készült el 45 millió dollárból, ami akkoriban körülbelül olyan volumenű büdzsének számított, mint ma a Gladiátor kilenc számjegyű gyártási költsége (1700 ember dolgozott a Dűnén). Nem csoda, hogy a furcsa szereplőgárdát (többek között a Twin Peaks-ből ismert Kyle MacLachlant, a Szárnyas fejvadász női replikánsát, Sean Youngot és az énekes Stinget) felvonultató alkotástól mindenki monumentális eposzt várt. Az eredmény a még ma is látványos effektek ellenére felemás lett, amit a legtöbb kritikus a túlzottan művészi(eskedő) rendezés és a félresikerült forgatókönyv számlájára ír. A színészek közül sokan interjúkban fejezték ki fanyalgásukat, és – bár Herbert el volt ragadtatva tőle – a Dűne-mozi csúfosan megbukott. Lynch soha nem készítette el a tervezett második és harmadik részt.

Szerencsére a számítógépes adaptációk jobban jártak. A Cryo-Virgin duónak köszönhetően 1992-ben megjelent Dune című stratégiai elemekkel ötvözött kalandjáték a végsőkig ragaszkodott a regény történetéhez és hangulatához, így letarolta az akkori piacot. Az átirat joga ezután a Westwoodhoz került, amely egy évvel később a Dune II-vel megteremtette a real-time stratégiák legpopulárisabb műfaját, amelynek sikere azóta is töretlen. A sztori ebben a programban háttérbe szorult, csak a látvány emlékeztetett Herbert művére. Ez egy stílusteremtő esetében nem volt gond, de sajnálatos módon ezt a receptet követte az 1998-as Dune 2000 is, amely a játéktörténelem egyik legnagyobb égéseként vonult be a köztudatba. A Westwood lepofolta az öt évvel korábbi játéktechnológiát, átrajzolta a grafikát, hangokat és multiplayert rittyentett a programhoz, és kiadott egy őskövületet. Az eredetiség teljes hiánya mellé korszerűtlen engine és rossz játéktervezés társult – ezt a bravúrt azóta csak a Force Commandernek sikerült megismételnie. És ezzel el is jutottunk napjainkig: az Emperor piacra dobásával a Westwood most akarja kiköszörülni a becsületén esett csorbát. Hogy sikerült-e neki, azt Mocsy kritikájában megtudhatjátok, én mindenesetre inkább az eredeti regényt ajánlom figyelmetekbe – tartalmasabb élményt nyújt a legjobb játéknál is.

Stöki



EMPEROR: BATTLE FOR DUNE



StartBox

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Westwood Studios
Web: www.westwood.com

Amikor közel 10 esztendővel ezelőtt a Westwood megjelent a Dune 2-vel, senki sem gondolta, hogy történelmet írnak. Alapvetően megváltoztatták a tömegek hozzáállását a stratégiai játékokhoz. Új stílus született, melynek a neve fogalom lett. A valós idejű stratégiákat senkinek sem kell manapság bemutatni, minden magára valamit is adó játékos tudja, miről is van szó. Olyan nagy nevek kerültek ki ebből a műfajból, mint például a Warcraft és a Starcraft, az Age of Empires sorozat, a Command & Conquer és a Red Alert eposz, s még ki tudja, meddig sorolhatnám. Ezek a sikerprogramok dollármilliókat hoztak a befektetőknek, így nem csoda, ha a fejlesztők minden alkalmat megragadnak, hogy a már bejáratott márkanevek felhasználásával még több profitra tegyenek szert. A Westwood néhány évvel ezelőtt már megpróbált lehúzni a Dune sorozatról még egy bőrt (ugye emlékeztek még a balul sikerült Dune 2000 kísérletre?). Az akkori fiaskóból azonban a készítők tanultak, s komolyan munkához láttak. Tudták jól, hogy a hagyományos Tiberian Sun motorjával már nincs esélyük a piacon, éppen ezért nekiláttak a vadonatúj 3D-s engine kifejlesztésének. Az első képek már vagy egy éve keringenek a neten, s a hírekben mi is többször beszámoltunk már a Westwood új projektjéről. Ezek az információmorzsák azonban nem csökkentették a kíváncsiságunkat, sőt, éppen ellenkezőleg. Ezért vettük nagy örömmel, amikor a játékot forgalmazó Electronic Arts a PC Gurut szemelte ki Magyarországon, hogy az elsőként készítsen leírást erről a várva-várt játékról. A kalózkodástól való félelem azonban nem tette lehetővé, hogy megkapjuk az arany CD-ket. Kicsit rosszul is esett ez a fajta bizalmatlanság, de aztán, amikor jobban belegondoltam, be kellett látnom, hogy a kiadónak igaza van. El lehet, képzelni, micsoda veszteségek érnék a céget, ha valamelyik kalózsite szert tenne ezekre a CD-kre, s két hónappal a megjelenés előtt már boldog-boldogtalan a Dune 3-mal nyomulna otthon. Nem lehetett mit tenni, fel kellett ülni a repülőre, s meglátogatni az Electronic Artsot a festői szépségű Cherstley-ben, ahol a gyönyörű EA főhadiszállás található. Az épület hatalmas üvegablakai egy mesterséges tóra néznek, melynek vizén vadkacsák és hattyúk úszkálnak. Tesztelés közben gyakran láttam az EA dolgozókat, amint éppen a tóparton üldögélve szellőztetik ki a fejüket egy-egy húzósabb megbeszélés után. A tesztelés első napján vendéglátóm, Rina Unadkat, az EA PR Managere fogadott. Első utunk a tesztszobába vezetett, ahol már előkészítették a terepet. Két Pentium III 1000 MHz-es processzorral, s a legújabb 3D-s gyorsítókártyával felszerelve csak arra várt, hogy kipróbáljam rajta a Dune sorozat legújabb tagját. A három CD-t (mindegyik ház külön CD-n volt található) hanyagul az asztalra vetették. Szokásomhoz híven most is az Atreides oldallal kezdtem, de persze nem feledkeztem meg a rosszfiúkról sem.

KELL NEKÜNK EZ A 3D-S ENGINE?

Már az első ránézésre is kitűnik, hogy az Emperor motorja mennyire különbözik a Westwood eddig használt engine-jeitől. A kor követelményeinek megfelelően áttértek 3D-re, de ez egyáltalán nem ment a játékmenet rovására. Szerencsére a Westwood nem rontotta el a játékélményt idegesítő kameranézetekkel. Jómagam is csak a tesztelés vége felé jöttem rá, hogy a kamerát tetszés szerint körbe lehet forgatni. A vicc az egészben az, hogy egyáltalán nem is volt rá szükségem, remekül elboldogultam a fix kameranézettel. A nagyítás-kicsinyítés funkció viszont igen kényelmes, madártávlatból óriási területeket láthatunk be, közelről viszont nagyszerűen lehet irányítani a harcoló alakulatokat. A játék sebességéről még korai lenne nyilatkozni, hiszen az általam tesztelt változat még korántsem volt kész. A hírek szerint a boltokba a végleges verzió csak június második felében kerül (amikor ezeket a sorokat írom, még csak április vége van). Annyit azonban elmondhatok, hogy a fent említett konfiguráción az első néhány küldetés gond nélkül futott. Később azonban (amikor óriási, előre kiépített bázisok jelentek meg a pályákon), bizony előjöttek a Westwood stratégiákra jellemző lassulások, melyek csak akkor szűntek meg, amikor a pálya nagy részét megtisztítottam az ellenfelektől és az épületektől. A Dune 3 kihasználja az új típusú videokártyák által nyújtott lehetőséget. A T&L kihasználása is bekapcsolható, ami nagyon látványossá teszi a harcokat. A készítők igencsak odafigyeltek az apró kis részletekre. A sebesült egységek füstcsíkot húznak maguk után, súlyosabb esetben még ki is gyulladnak. Ilyenkor persze a harcban nyújtott teljesítményük alaposan visszaesik. Ép társaikhoz viszonyítva csak vánszorognak a harcmezőn könnyedén prédául esve a kegyetlen ellenségnek.

ÉS MI A HELYZET A JÁTÉKÉLMÉNNYEL?

Aki szerette a Dune 2-t és a Dune 2000-et, egy pillanatig sem fog csalódni. A játék hozza a tőle elvárt formát, öröm vele játszani. A pályák hangulatát nagyon jól eltalálták, nem is nagyon akartam felkelni a tesztgépek elől. Szegény vendéglátóm a munkaidő lejárta után sietett volna haza, de zokszó nélkül maradt egészen addig, míg be nem fejeztem az éppen aktuális küldetést. A C&C és a Red Alert sorozat egyik legnagyobb hibája az egyjátékos rész rövidsége volt. Úgy látszik, a készítők felismerték azt, hogy a vásárlók nagy része nem tud (vagy akar) interneten játszani, így egy ügyes huszárvágással a többszörösére növelték a programban található küldetések számát. A történet előrehaladtával ugyanis ki kell választanunk, hogy melyik területet akarjuk megtámadni. Siker esetén elfoglaljuk az adott térséget, s kiűzzük onnan az ellenfelet. A csattanó az a dologban, hogy velünk egy időben az ellenfél is megteszi a maga lépéseit. Ez azt jelenti, hogy akár vissza is foglalhatja az általunk elorzott területeket. A tesztelési időszak alatt nagyon sokszor támadtak meg így, s ezáltal a hadjáratok teljesítése jóval tovább tart. Becslésem szerint ezzel a módszerrel több, mint 30 küldetés lesz hadjáratonként, ami igencsak megnöveli a single-player rész játékidejét. Amint az az előzetesen kiadott képekből kiderül, a harc nemcsak a homokkal borított Arrakis bolygón dúl. Időnként a történet úgy alakul, hogy helyt kell állnunk a saját szülőbolygónkon, vagy akár az ellenfél planétáján. Ilyen esetben nem lesz lehetőségünk fűszert betakarítani, a pénz, illetve az utánpótlás bizonyos időközönként automatikusan érkezik. A hadjáratokat akkor nyerjük meg, amikor az összes területet megszálltuk az Arrakison, s ezt követően legyőztük az ellenséges házakat a szülőbolygójukon.

Mint ahogy azt már megszokhattuk, a Westwood az első néhány pályát meglehetősen könnyűre tervezte. Ez elegendő időt ad arra, hogy megszokjuk a 3D-s kinézetet, s hozzászokjunk az irányításhoz. A hadjárat közepén aztán a móka igencsak bedurvul, s a gép alaposan megizzaszt minket.

A játék felépítése nem sokat változott a Dune 2 megjelenése óta. Minden a spice melange körül forog, a finomítók automatikusan átkonvertálják a betakarított fűszert kredit egységekké, amiből csapatokat vásárolhatunk, fejleszthetünk, vagy új épületeket húzhatunk fel. Újdonság viszont a pályán található roncsok jelenléte. Ezek mindegyike megsemmisíthető. A roncsok ezután átváltoznak ládákká, melyeket felvehetünk, s ezáltal megnövelhetjük a kreditjeink számát. Nagy ritkán egyéb meglepetéseket is kaphatunk (új egységek, fejlesztések...).

A 3D-s grafika mellett a készítők a játékban található mesterséges intelligenciára a legbüszkébbek. Tapasztalatból mondhatom, hogy joggal, hiszen még eddig egyetlen RTS sem okozott ennyi meglepetést, mint az Emperor. A gép alaposan felméri a terepet és az erőviszonyokat, s csak ezután határozza meg a stratégiáját. A készítők szerint az AI kifejlesztése annyira jól sikerült, hogy az első néhány pályán kifejezetten le kellett butítani annak érdekében, hogy a bevezető rész ne legyen túl nehéz. Külön öröm volt számomra a gyalogos egységek viselkedése. Nincs annál zavaróbb, mint amikor a lángszóróval felfegyverzett gyalogos bután besétál a lángok közé, majd eltűnik a bekövetkezett robbanásban. A Dune 3-ban a katonák vigyáznak a testi épségükre, s igyekeznek kívül kerülni a veszélyzónán. Robbanásveszélyes helyzetben hátrarohannak, s nem nézik tétlenül azt sem, ha az egyik lánctalpas jármű éppen rajtuk keresztül kíván átgázolni.

AZ ÉPÜLETEK

A Dune-megszállottak számára nem igazán lesz új épület. Ugyanúgy megtaláljuk a Construction Yardot, mint a Refineryt. Megszűnt viszont a betonlap-alap, most már nem kell előkészítenünk az alapokat az épületeinknek. Újdonság még a finomítókhoz kapcsolható új rámpák (darabonként kettő). Ezek ugyanúgy funkcionálnak, mint a rendes finomító, azzal a különbséggel, hogy kevesebb helyet foglalnak el, s a költségek is jóval alacsonyabbak. Nagyon sok épületet továbbfejleszthetünk ezáltal téve elérhetővé az új technológiákat. Mindegyik háznak kétféle védelmi torony áll a rendelkezésére, egy rövid és egy nagy hatósugarú.

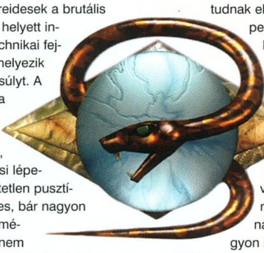
A KERETTÖRTÉNET

Az Emperor sztorija 200 évvel az eredeti film eseményei előtt játszódik, s közvetlenül a Dune 2 után. A Császár halott, terve, miszerint egymásnak ugrasztja a három legerősebb család hadseregét, nem jött be. Birodalma romokban hever, s ismételten megindul a versengés a fűszerbolygó birtoklásáért.

A NEMES ATREIDESEK

A Dune jófiúi. A vízzel borított Caladan bolygóról jöttek, s inkább műszaki tudásukat kamatoztatják, amikor harcra kerül a sor. A technikai újdonságok mellett leginkább a hűséges gyalogságra építenek. A ház specialitása az, hogy az elit gyalogos csapatok a barakkban veterán egységeket képesek kiképezni. A három ház közül egyedül ők képesek mesterlövészeket kifejleszteni. Ezeket a gyalogosokat célszerű magaslatokra telepíteni, mivel ilyenkor a magaslati előny is az övék. Ilyenkor apró, piros nyíl jelenik meg az egység alatt, ez jelzi, hogy magasságból származó előnyük van. A Tiberian Sunhoz hasonlóan a tapasztalati pontrendszer ebben a játékban is megjelenik. Minden harcoló alakulat háromféle szintet érhet el. Ekkor nő a hatósugaruk, nagyobb sérüléseket okoznak, a páncélzatuk erősödik, sőt, elit fokozaton még valamilyen különleges képességre is szert tesznek (pl. lopakodás, regeneráció...).

Az Atreidesek a brutális nyers erő helyett inkább a technikai fejlettségre helyezik a fő hangsúlyt. A Minotaur a legerősebb fegyverük, ez az óriási lépegető hihetetlen pusztításra képes, bár nagyon lassú. Természetesen nem maradhatott ki a Sonic Tank sem, mely ugyanúgy veszélyes az ellenfelekre, mint a barátokra. Óriási a hatótávolsága, és egyetlen lövéssel képes leszedni a legtöbb páncélost. Néhány megfelelő helyre elhelyezett Sonic Tank egész hadseregeket tud visszaverni veszteségek nélkül. A három ház közül egyedül az Atreidesek tudnak előállítani olyan gépezeteket, melyek a harcmezőn képesek megjavítani a sérült járműveket. A légi arzenál egyetlen tagja az Ornithopter. Bevallom őszintén, nem nagyon használtam, mivel nagyon sokba került az előállítása, s az ellenség pillanatok alatt leszedte.



Az Atreides kutatóknak végre sikerült kifejleszteniük az új csodafegyvert. A palota felhúzása után képesek illúziót bocsátani az ellenfelekre. A magasból alászálló, kéken villódzó, óriási ragadozó madár rémülettel tölti el még a legharcedzettebb parancsnokok szívét is. Az illúzió sérülést nem okoz, viszont a pánikba esett csapatok elmenekülnek a közelből. Ezt a fegyvert az ellenséges bázis megtámadása előtti pillanatokban érdemes bevetni.

A BRUTÁLIS HARKONNENEK

A szadista Harkonnen ház is harcba szállt a fűszer hatalmának megszerzéséért. A családot egyelőre a beteges apa uralja, s élvezi, hogy két elmebeteg fia egymást túllihegve igyekszik bebizonyítani, melyikük alkalmasabb az utódlásra. A történet szerint a fiúk egyike megmérgezi az apját, s nekünk választani kell a két fivér között. A ház jellemző tulajdonsága, hogy a sérült egységek semmit

JÁTÉK

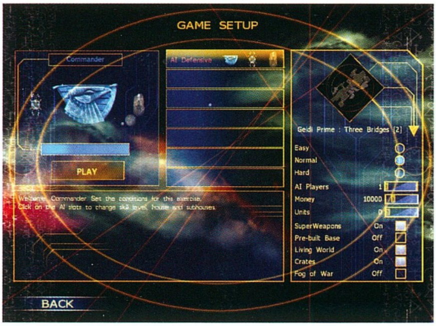
Szeretnél nyerni egyet a három darab eredeti Emperor: Battle for Dune-ból? Nincs más dolgod, mint válaszolni az alábbi három kérdésre, s nyílt levelezőlapon beküldeni a szerkesztőség címére.

1. **Mi a neve a "fűszerbolygónak"?**
2. **Melyik háznak milyen "szuperfegyver" áll a rendelkezésére?**
3. **Ki írta a Dune könyvet?**

Beküldési határidő: 2001. július 30.

Cím: Vogel Publishing Kiadó Budapest 3. Pf. 210, 1300

sem veszítenek a hatékonyságukból, sérülten is ugyanolyan elánnal küzdenek, mint ép társaik. Ez nem mondható el az Atreidesekről és az Ordosokról, akiknek sebesültjei sokkal lassabban mozognak, s a tűzerejük is veszít az erejéből. A Harkonnenek kedvenc játékszere a lángszóró, mely félelmetes fegyver a gyalogság ellen. Az egyetlen gondot az okozza, hogy túlságosan közel kell férkőzniük az áldozatokhoz, ami nem mindig bizonyul könnyű feladatnak. Az Assault Tank adja a Harkonnen hadsereg gerincét. 10 ilyen szerkentyű képes áttörni a legtöbb védelmen. A rosszfiúk küldetéseit játszva nem is igen használtam mást. Kicsit tartok tőle, hogy visszajön a hírhedt "tankrush", s nem lesz ellenszere. Remélem, a fejlesztés hátralévő idejében ezen módosítanak még. Azt gondolom, mondanom sem kell, hogy ezek a monstrumok képesek taposni is, így a gyalogság csak nagyon ritkán bír helytállni velük szemben. Abban az esetben, ha mégis csak gyalogosokat tudunk bevetni a lánctalpas szörnyetegekkel szemben, akkor ajánlatos kihasználni a terep adta lehetőségeket. Ilyen például az infantry rock. Ezekre a sziklás helyekre csak a gyalogos csapatok képesek behatolni. Itt, ha valaki felállít néhány aknavetős egységet, s fedezi őket mesterlövészekkel, komoly veszteségeket tud okozni a támadóknak. S ráadásul az sem mellékes, hogy itt nem érik el őket a homokférgek. A Harkonnen hadigépezet másik figyelemreméltó tagja a rakétavető. Ez szörnyeteg nyolc rakétát képes indítani egyetlen célpontra. Ez általában elegendő ahhoz, hogy a legtöbb páncélost azonnal darabokra szaggassa. A tesztelés ideje alatt ezek a monstrumok nagyon sok fejtörést okoztak, de aztán rájöttem, mit lehet tenni ellenük. Az értékes páncélosok elé kell néhány feláldozható gyalogos. A rakétavető mindig a legközelebbi célpontot (az olcsó gyalogost) támadja. Az újratöltési ideje viszont meglehetősen nagy, s így a páncélosoknak lesz elég idejük, hogy miszlikbe aprítsák. A legnagyobb hatósugara a Harkonnen egységek közül az Inkvine Catapultnak van. Ez az egység mérgező anyagokat képes kilőni egészen nagy távolságokra.



Kiválóan alkalmazható a lövegtornyok ellen.

A legfejlettebb Harkonnen gépezet a Devastator. Ez a két lábon járó monstrum igazi gyilkoló gépezet. Két plazmaágyúja kiválóan alkalmazható a pajzsok ellen. Elég egyetlen jó lövés, a pajzsok túltöltődnek, s megszűnnek létezni. A lépegető vállára szerelt rakétalövegek remekül bevethetők légi és földi célpontok ellen egyaránt. Elit szinten ez az egység képes magát gyógyítani. El lehet képzelni, hogy öt elit Devastator micsoda pusztításra képes, főként akkor, ha folyamatosan támogatjuk őket gyalogsággal. A Harkonnen arzenálból hiányzik viszont az APC, mely lehetővé teszi a mérnökök gyors eljuttatását az ellenséges bázis közepére. Említést érdemel még az ADP (Air Defence Platform). Ez elsősorban légvédelmi feladatokat lát el, viszont szükség esetén földi célpontok ellen is bevethető.

A Harkonnenek titkos fegyvere, a Death Hand rakéta visszatért. Ezt csak a palota megépítése után vethetjük be. A robbanás hatósugara nem túl nagy, viszont a detonáció után a terület radioaktív marad. A fertőzött terepre tévedő gyalogosok azonnal elhaláloznak. A szennyezés az idő múlásával megszűnik.

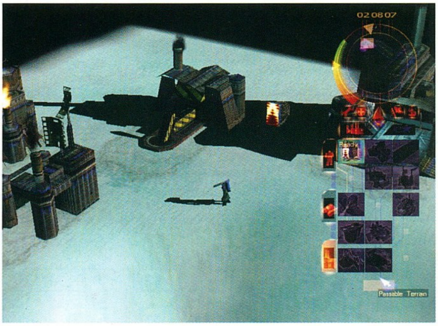
AZ ÁLNOK ORDOSOK

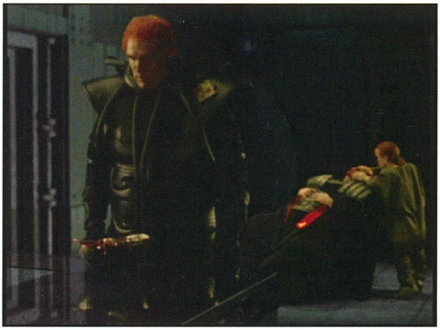
Ez a ház a jeges Draconis IV-ről érkezett. Az Ordosok zsoldosok, s leginkább a hatékonyságban hisznek. Technológiájuk is ennek megfelelően alakult. A gépezeteik önállóan képesek kijavítani a harctéren elszenvedett sérüléseiket mindenféle külső beavatkozás nélkül. Imádják az ideggázokat, az egységeik igen nagy része használja ezt a fajta támadási módszert. Az Ordos mérnökök erőfeszítéseit dicséri a pajzzsal felszerelt légpárnás tank. Vitathatatlanul ez az egyik leggyorsabb páncélos az egész játékban. Óriási hátránya viszont az, hogy képtelen a gyalogosok eltaposására. A páncél köré felhúzott pajzs csak néhány lövés energiáját képes semlegesíteni, viszont kis idő elteltével újragenerálja magát. A tetőre szerelt lézerágyú egyaránt hatékony a gyalogsági és a páncélozott egységekkel szemben. A Kobra az Ordosok legerősebb páncélosa. Menet közben harckocsiként használható, viszont ha telepítjük, akkor mozgatható lövegtoronyként is bevethető. Hatalmas a lőtávolsága, s megfelelő védelemmel ellátva gyorsan képes végezni az ellenséges bázisvédelemmel. A Dune-rajongók jól ismerik a Deviatort. Ez a csekély páncélzattal ellátott, gyors járgány képes ideggázt lőni az ellenséges járművek közé, aminek hatására azok rövid ideig átállnak a mi oldalunkra. Megfelelő kezekben ez a fegyver komoly zavarokat okozhat az ellenség soraiban. Az Ordos palota lehetőséget ad a Chaos Lightning fegyver bevetésére. Alkalmazásával az érintett területen lévő összes egység megőrül, s megtámad mindenkit, aki a közelében tartózkodik.

AZ IGAZI ÚJDONSÁG, VAGYIS AZ ALHÁZAK

A játék során minden ház képes két, kisebb alházzal szövetséget kötni. Ahogy megfigyeltem, a szövetség létrejötte attól függ, hogy melyik területet foglaljuk el a stratégiai térképen. Persze azért vannak kivételek is, hiszen nagyon nehezen tudom csak elképzelni, hogy a fremenek szövetséget kössenek mondjuk a gonosz Harkonnen családdal. A szövetség létrejötte után lehetőségünk nyílik az adott alház épületének létrehozására, majd két különleges egység gyártására.

A Tleilaxu ház jellemzően az Ordosok szolgálatában áll. A megépítése, illetve a továbbfejlesztése után két különböző egységhez jutunk hozzá. Az első a tleilaxu contaminator. Ez a gyalogos katona különösen veszélyes genetikai vírushordozó. Bárkit megérint, annak átadja a vírust. A megfertőzött egyed azonnal meghal, de néhány pillanattal később, mint vírushordozó támad fel. Amennyiben nem vigyázunk, úgy az egész emberállományunkat pillanatok alatt megfertőzik. Az előbb említett egység csak a gyalogos katonákra veszélyes, de a tleilaxu mérnökei kifejlesztették a leech-et, mely a járműparkot támadja meg. Elég, ha egyszer rátapad valamelyik járműre, csak a mérnök képes azt onnan leszedni. Szép lassan leamortizálja a gépjárművet, majd annak megsemmisülésekor kibújik a teljesen kifejlett új egyed.





A Guild egységeit a szövetségesek nagyra fogják értékelni. Harckocsijuk (Guild Niab Tank) nem a hagyományos lövegtoronnyal lett felszerelve. A lövedékek helyett nagyfeszültségű áramot vezet a közvetlen közelében tartózkodó ellenfelekbe (egyszerre akár négy célpontot is képes támadni). Különleges képessége a teleportálás, melynek során képes bizonyos távolságok azonnali áthidalására. A Guild nehézgyalogsága pusztító energiafegyverekkel lett felszerelve, ami ugyan lelassította, viszont a harcban magasan a többi fölé helyezte őket.

Az Ixianok a megtévesztés nagymesterei. Projectoruk képes arra, hogy a valódinál jóval nagyobb hadsereg látszatát keltsük. A tűz alá vett illúzió azonnal eltűnik. Az ixian infiltrator segítségével észrevétlenül felfedezhetjük a térkép még fel nem tárt területeit. Rövid távokat téve a szerkezet láthatatlan marad, sőt, a kijelölt célt elérve még a magában hordozott robbanóanyagot is képes megsemmisíteni, és megrongálni ezzel a körülötte állomásozó egységeket.

A birodalmi Sardaukarokat már jól ismerhetjük az előző részekből. Két gyalogos egységgel vesznek részt a küzdelemben. Sohasem hátrálnak meg harc közben, nem ismerik a visszavonulás fogalmát. Jellemzően a Harkonnenek szolgálatában állnak, viszont szívesen kötnek szövetséget az arra érdemes családokkal.

Az Atreidesek szövetségeseként ismert Fremenek is megjelennek a játékban. Csapataik remekül álcázzák magukat a homokdűnék között. A fremen harcosok különlegesen kiképzett csoportja képes a kisebbik homokférget meglovagolni. Csali dobjának hangjával magához hívja a férget, majd különleges felszerelésének segítségével meglovagolja azt. A féreg azonban néhány ellenséges jármű elfogyasztása után megelégeli az irányítást, s a hátán lovagló harcossal egyetemben alámerül a homokba. A nagy homokféreg irányításával kár próbálkozni, ellenük csak az segít, ha gyorsan a sziklára menekülünk.

Nem tartozik ugyan szorosan a témához, de nem szabad figyelmen kívül hagynunk a férgek mellett a második legnagyobb természeti csapást, a tornádót sem. Ez a forgószél meglehetősen gyakran teszi tiszteletét a bázisunk környékén, s előszeretettel tizedeli meg a gyalogos állományunkat. A nehezebb járművekre veszélytelen, viszont a könnyű katonákat könnyedén felkapja. A szerencsétlenül járt embereknek esélyük sincs a túlélésre. Az effekt grafikai megvalósítása frenetikus, a tornádó által felkapott emberek nagysága folyamatosan nő, ahogy a szél egyre feljebb és feljebb repíti őket.

S MI A VÉGKÖVETKEZTETÉS?

Véleményem szerint június végén gyűjteményünk emlékezetes játékkal bővül. A rajongóknak kötelező darab, egyetlen percig sem fognak benne csalódni. A kevésbé elfogultak között bizonyára lesz olyan, akinek feltűnik, hogy a játék milyen kevés újdonságot tartalmaz. Nekik is igazuk van, hiszen ebben a műfajban és ebben a világban eget rengetően újat képtelenség kitalálni. Elégedjünk meg azzal, amit az Emperor nyújtani tud, mégpedig a szórakoztatással. Ez nem lesz mérföldkő a játéktörténelemben, mint az eredeti C&C, viszont azt garantálhatom, hogy legalább 60 órán keresztül felhőtlen szórakozást nyújt. Kívánhatunk-e többet manapság egy játéktól?

Mocsy

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.dune3.com

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	37/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	5/5

PII450, 64MB RAM, 500MB HDD, D3D

91

WM
WESTEND MULTIMÉDIA
WESTEND
WESTEND CITY CENTER, LECHNER ÖDÖN KÖRÚT 7.
1135. BUDAPEST, VÁCI ÚT 1-3.; TEL.: 238-7075
NYITVA: MINDEN NAP 10-21-IG
(SZOMBAT ÉS VASÁRNAP IS!)
MÉG MINDIG A LEGJOBB ÁRAKON...
VÁSÁROLHATSZ NÁLUNK!
COLONIZATION
EGY FANTASZTIKUS STRATÉGIAI JÁTÉK A SZOKÁSOS SID MEIER MINŐSÉGBEN!
MOST CSAK!
890,-
AL UNSER, JR.
A TÖBBSZÖRÖS BAJNOK AL UNSER NEVÉVEL FÉMJELZETT JÁTÉKBAN KIPRÓBÁLHATOD, MIRE VAGY KÉPES AZ INDY CAR-BAN!
790,-
AGE OF KINGS + CONQUERORS KIEG.
17.990,-
14.990,-
MIDTOWN MADNESS
5.990,-
3.990,-
PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY + THE WEB
1.490,-
TOTAL ANNIHILATION
1.590,-
690,-
GRAND PRIX MANAGER 2
890,-
X-COM UFO DEFENSE
2.990,-
990,-
IF 22
1.990,-
990,-
CYCLEMANIA
1.990,-
990,-
THE GREAT BATTLES OF HANNIBAL
2.990,-
990,-
THE GREAT BATTLES OF CAESAR
2.990,-
990,-
THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER
2.990,-
990,-
NAPOLEON 1813
4.990,-
1.390,-
THE LEGEND OF KYRANDIA
2.990,-
990,-
AZ AKCIÓS ÁRAK CSAK AZ ALÁBBI BÓNNAL ÉRVÉNYESEK!
BARBIE PRINT'N PLAY CALENDARS & BANNERS
1.990,-
990,-
BARBIE PRINT'N PLAY CARDS & INVITATIONS
1.990,-
990,-
BARBIE FASHION DESIGNER
1.990,-
990,-
LAS VEGAS SUPER CASINO PLUS
1.990,-
990,-
WESTEND Akciós Bón
érvényes 2001 MÁJ.20-tól JÚN.20-ig
AKCIÓINK CSAK A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYESEK! ÁRAINK AZ ÁFA-T TARTALMAZZÁK!

Z: STEEL SOLDIERS

StartBox

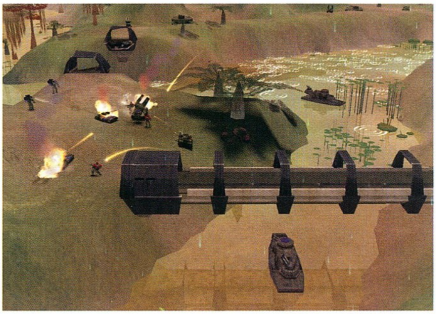
Fejlesztő: Bitmap Brothers
Kiadó: Eon Digital Entertainment
Web: www.zsteelsoldiers.com

A londoni Dune 3 kiruccanásom alkalmával lehetőségem nyílt még egy játék tesztelésére. Az Eon Digital Entertainment PR Managere, Simon Maflin régi ismerőseim közé tartozik. Éveken át ő volt a GT Interactive frontembere, így meglehetősen jó viszonyban maradtunk. Ő ajánlotta fel, hogy ha már Londonban vagyok, akkor maradjak még két napot, s látogassam meg a Bitmap Brothers főhadiszállását, ahol a fejlesztés oroszlánrésze folyik. Mondanom sem kell, hogy nem kellett sokáig győzködnie. A megbeszélt találkozó reggelén viszont már határozottan elegem volt a 3D-s stratégiákból, hiszen az előző két napon végig Emperort teszteltem. Persze ezt nem említettem vendéglátómnak, inkább erőt vettem magamon. A Bitmap Brothers épülete egy meglehetősen ódon gyárépület első emeletén állt. Ez a kívülről cseppet sem bizalomgerjesztő építmény adott otthont a közel 30 fős fejlesztőcsapatnak. Megérkezésünkkor a munka már lázas iramban folyt, a Z2 project a fejlesztés végső szakaszába lépett. Az egész csapat éjjel-nappal megállás nélkül dolgozott, hiszen május elején le kellett adniuk a kész anyagot. Bevallom őszintén, az egész légkör erősen emlékeztetett az újságleadás végső fázisára, amikor az utolsó két napban próbáljuk meg elvégezni azt a munkát, melyet egész héten toltunk magunk előtt. A tesztelők és a programozók folyamatosan nyüzsögtek a négy szobában. Mindegyikük arcán látszott a kialvatlanság, de ugyanakkor sugárzott belőlük valami fanatizmus. Azonnal összeraktak nekem egy tesztgépet, melyen a Z: Steel Soldiers legutolsó verziója futott. A gép konfigurációja kicsit szíven ütött (Pentium 4-1400 MHz, GeForce 2 MX, 256 MB RAM). A programozók vezetője azonban sietett megnyugtatni, az erőgép csak azért kell, mert az általam tesztelt verzió még nem lett optimalizálva, így gyengébb gépen nagyon lassan futott volna. A tesztelés során persze kiderült, hogy mennyire előrelátó volt. Teljes részletesség mellett 800*600-as felbontásban a Z2 kellemes sebességgel futott, viszont amikor a képlopás miatt feltettük 1024*768-ba, akkor bizony már korántsem volt ilyen rózsás a helyzet. Bár a gépkönyv adatai szerint a minimális konfiguráció ugyan P-II 266 és 64 MB RAM, véleményem szerint

ez csak arra lesz elegendő, hogy a játék a legkisebb felbontásban, s a legalacsonyabb részletességgel elinduljon. Időközben megismerkedtem a Z2 szellemi szülőatyjával, Mike Montgomeryvel is. Ő és két testvére alapították a legendás Bitmap Brotherst, de mára már csak ő maradt a szakmában a fivérek közül. A joviális, köpcös úriember nem csak tulajdonos, aktívan részt vesz a programozásban is. Látszik rajta, hogy ez a munka a mindene, és senkivel sem cserélne.

AZ ALAPOK

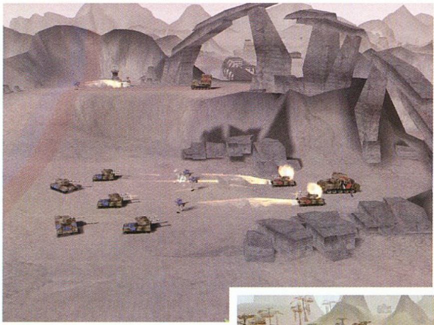
Aki emlékszik még a Zedre, az jól tudja, hogy annak játékmenete jelentősen eltér a megszokott RTS-ekétől. A készítők szerint gazdaságunk menedzselése túl sok időt vesz el a harci résztől, ezért igyekeztek olyan játékmenetet biztosítani, amelyben az idők 99%-át ténylegesen a harctéren folyó eseményekre tudjuk fordítani. Minden pálya térképe fel lett osztva területekre. Ezeket birtokolva a pénzünk mennyisége folyamatosan nő, ebből fejleszthetünk, illetve egységeket gyárthatunk. A területek feletti uralmat az ott található kis zászlók megszerzésével lehet megszerezni. Ezt kizárólag csak gyalogos egységgel tehetjük meg, így a játék későbbi küldetéseiben sem tudjuk mellőz-

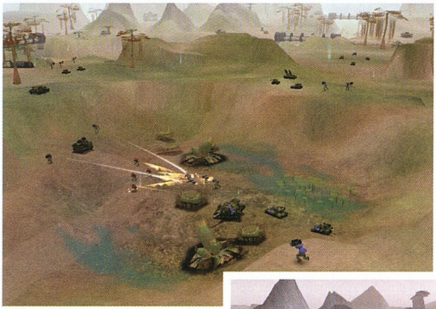


ni a gyalogságot. Nem mindegy azonban, hogy milyen értékű területet birtoklunk. A zászlókon található szám jelzi azt, hogy az adott zóna milyen értéket képvisel. Abban az esetben, ha a zászlón nagy 5-ös virít, akkor illik tudni, hogy az ötször annyi pénzt hoz adott idő alatt a konyhára, mint az 1-es jelű. Hiába birtokoljuk azonban a területek nagy részét, a befolyó pénznek határt szab a tárolókapacitásunk. A parancsnoki központ (Command Centre) alapból 10000 credit tárlóhelyet biztosít. További tárlóhelyek (Store) építésével ez a limit darabonként 1000 credittel növelhető. 5000 egységgel többet raktározhatunk abban az esetben, ha finomítót húzunk fel (Refinery), s ráadásul területenként 20%-kal több pénz is folyik be.

A GYALOGSÁG

Összesen kilenc gyalogostípus található a játékban. Az első, s talán a legfontosabb robotunk az építő (Construction Robot). Az általunk uralt területeken képes épületeket felhúzni feltéve, ha a talaj elég egyenletes ehhez. Képes megjavítani a sérült robotokat abban az esetben, ha elegendő pénzzel rendelkezünk. Az ő hatáskörébe tartozik a felrobbantott hidak helyrehozása is. Egyetlen dolgot nem tud, mégpedig az üresen álló harcjárművek birtokba vételét. A harcoló alakulatok közül a Psycho a legolcsóbb, ez a golyófogó. Nem szabad azonban lebecsülni a képességeit, hiszen nagy tömegben komoly károkat képes okozni. A Pyro egység lángszóróval lett felfegyverezve, így kiválóan alkalmas a közelharcra, s az épületek leamortizálására. A gyalogosok közül a kedvencem a Tough, aki a vállára szerelt rakétavetőből osztja az áldást. Óriási hátránya az, hogy a rakétái közelharcra alkalmatlanok. Nem maradhatott ki a mókából az első rész nagy kedvence, a Sniper sem, aki távcsöves puskájával óriási távolságból képes elintézni az ellenfeleket. Különleges képessége az, hogy a földi járművek (az APC-t kivéve) mindegyikéből képes kilőni a vezetőt. A gazdátlan gépjárművet így gond nélkül elorozhatjuk. Érdemes megjegyezni, hogy a mesterlövészek a földön vesztegló helikopterek pilótáit is célba vehetik. A lézerkarabéllyal felszerelt katona meglehetősen univerzális. Kiválóan alkalmazható a páncélosok ellen, sőt, a gyalogosokkal szemben még előnyt is élvez. Az általa kilőtt lézernyaláb képes átütni a robot páncélzatát, s megsebesíteni az áldozat mögött haladó katonát (a sebzés erőssége az eltalált robotok számával csökken). A technikus a C&C világ mérnökeinek felel meg. Ő képes az ellenfél épületeit és egységeit átállítani a mi oldalunkra. A különbség csak annyi, hogy a feladata teljesítése után nem tűnik el, újból felhasználható lesz. Ne lepődjünk meg azon sem, ha az ellenfél technikusa harc közben megpróbálja átvenni az uralmat az egységeink felett. A robbantási szakértő (Explosive Expert) különleges gyalogos, aki képes időzített robbanószerkezeteket felszerelni az épületekre. Ezen felül a hátizsákjában hordott aknákkal képes aláaknázni a szűk átjárókat, ezzel keserítve meg az ott áthaladni szándékozó csapatok életét. A nála lévő készletek azonban nem tartanak örökké, időnként vissza kell térnie a legközelebbi robotgyárba, hogy feltöltse a hátizsákját. Ő az egyetlen, aki képes felfedezni, s hatástalanítani az ellenfél által telepített szárazföldi aknákat. Utoljára maradt a



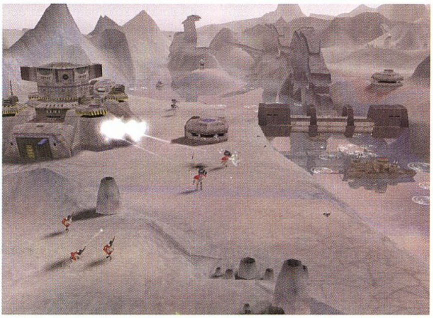


kém, mely kiválóan alkalmas arra, hogy feltérképezzük az ellenfél haderejének a nagyságát. Óriási a látómezeje, s a fejlett álcázó berendezésének köszönhetően majdnem láthatatlan az ellenfél számára. A különleges képessége az, hogy vírusokat tud bejuttatni az ellenfél épületeinek számítógép-hálózatába, aminek következményeképp azok működése rövid időre megbénul. Az álcázó berendezés harc és vírustelepítés közben nem funkcionál. A Construction Robot kivételével (őt csak a Command Centre-ben tudjuk legyártani) az összes robot elkészíthető a robotgyárban (Robot Factory).

A FÖLDI JÁRMŰVEK

Abban az esetben, ha gyorsan keresztül akarunk száguldani a térképen, akkor célszerű a dzsipeket használni. A tetőre szerelt gépfegyverük kiváló a gyalogsággal szemben, viszont a páncélozott járműveket jobb, ha messze elkerülik. Egy fokkal nagyobb tűzerőt biztosít a könnyű tank, mely nagy tömegben kiválóan alkalmazható. Az APC (Armoured Personnel Carrier) egyszerre négy gyalogost képes szállítani. Ez az egyetlen jármű, mely a vízben is tud közlekedni. Ilyenkor sajnos a belsejében ülő robotok nem tudnak tüzelni, hiszen az összes fedélzeti nyílást be kell zárni annak érdekében, hogy a víz ne jusson a jármű belsejébe. A könnyű tankok mellett később megjelenik a közepes, majd a nehéz páncélos. A harckocsik tűzereje és páncélzata egyre nagyobb lesz, viszont a sebességük a tömegükkel egyenes arányban csökken. Kifejezetten a gyalogos robotok ellen fejlesztették ki a duplacsövű plazmaágyúval felszerelt Mortar Tankot, mely óriási távolságból képes szórni az áldást. Egy megfigyelő segítségével még a dombokon is képes átlőni, így rejtve marad a kutató szemek elől. A páncélozott járművek rémálma a Mobile Missile Launcher, mely rakéták sokaságát képes pillanatok alatt az ellenfél járműveire zúdítani. A Mobile Radar Jammer ugyan nem hordoz támadó fegyverzetet, viszont nélkülözhetetlen eszköz az elektronikus hadviselésben, s az ellenséges kémek kifüstölésében. A Disruptor & Shockwave csapatok forradalmian új technológiát alkalmaznak a harcászatban, jelen pillanatban még nagyon keveset lehet róluk tudni.

A felsorolt járműveket kivétel nélkül megépíthetjük a járműgyárban (Vehicle Factory).



A LÉGI EGYSÉGEK

A Z2 egyik legnagyobb előnye a Dune 3-hoz képest a légi és a vízi egységek nagymértékű alkalmazása. Az Emperor egy szem Ornithopterével ellentétben ebben a játékban többféle helikoptert, bombázót és lopakodót is bevethetünk. A legegyszerűbb típus a felderítő helikopter (Scout Helicopter), mely csupán egy könnyű gépfegyverrel lett felszerelve. Sok kárt nemigen képes okozni, elsősorban felderítésre használható. Sokkal komolyabb fenyegetést jelent a harci helikopter (Attack Helikopter). Ez az irányított rakétái segítségével viszonylag nagy kárt tud okozni a páncélosokban. Nagy hátránya, hogy időnként vissza kell térnie a hangárba, hogy újratöltse a készleteit. A játékban a legkönnyebben a szállítóhelikopterrel tudjuk eljuttatni a csapatainkat egyik helyről a másikra. Gyalogosokból egyszerre nyolc, könnyű járművekből kettő, közepes páncélosokból egy fér a fedélzetre. A gép semmiféle fegyverzettel nem rendelkezik, így nem lehet ész nélkül elküldeni felderítetlen területre. Ahhoz, hogy az egységek képesek legyenek felszállni a gépre (vagy leszállni róla), először landolnunk kell.

A Wasp forgatható lézerágyúval felszerelt harci gép, melyet elsősorban az ellenséges légi járművek és páncélosok leküzdésére fejlesztettek ki. A magas költségek miatt gyártani ugyan nem, de megrendelni meg tudjuk a vadászbombázót és a lopakodót. A lopakodó alacsony magasságban végez precíziós bombázást. A radar számára láthatatlan, viszont a légvédelmi ütegek veszélyt jelentenek rá. Csak olyan területre szabad beküldeni, ahol megszüntettük a SAM állások által jelentett veszélyt. Abban az esetben, ha lelövik a lopakodót, akkor az adott küldetésben már többször nem használhatjuk ki ezt a lehetőséget. A vadászbombázók hasonló elven működnek, mint a lopakodók, azzal a különbséggel, hogy robbanóanyag helyett vírusokat szórnak a kijelölt célpontra. A becsapódás hatósugarában az összes épület 10 másodpercre fertőzött lesz, így meglehetősen jól kell időzítenünk a támadásunkat.

Ezeket a légi járműveket a hangár segítségével tudjuk legyártani. A sérült gépeket kétféleképpen javíthatjuk ki. A harcmezőn, távol a hangártól a Construction Robotok végzik el a szükséges munkálatokat. Ezek hiányában azonban vissza kell térnünk a hangár közvetlen közelébe, s ott a helyreállítás automatikusan megtörténik. Csak a földön lévő gépeket lehet javítani!

A HADIFLOTTA

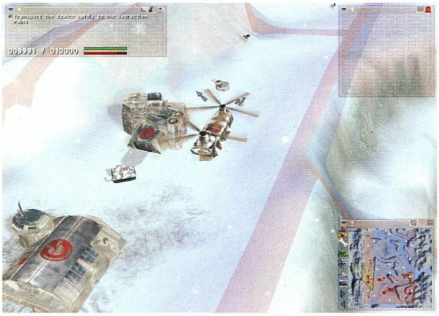
A flottilla gépeit hajógyárakban készíthetjük el. Ezeket az épületeket csak az előre kijelölt helyekre húzhatjuk fel a vízen. A leggyorsabb felderítőhajó a Gunboat, mely a part menti vizek felügyeletét biztosítja. Egyaránt képes támadni a vízi, légi és szárazföldi egységeket. Egy fokkal nagyobb súlycsoportot képvisel a romboló (Destroyer), mely képes átlőni a part menti hegyeken is. A cirkáló (Cruiser) hivatott a flotta légvédelmét biztosítani. Ezen felül a raktérben található még 10 darab tengeri akna, ezeket bárhol telepítheti. Különleges szenzorai segítségével képes megtalálni az ellenség által lerakott aknákat is. Ezeket felszedve pótolhatja saját aknakészletét is. A rakétanaszád (Missile Boat) négy lövedéket indít el egyszerre, melyek közvetlenül a célterület felett robbannak fel beterítve azt pusztító mini-bombákkal. A csatahajó (Battle Cruiser) igazi erőd, négy hatalmas ágyúja pillanatok alatt képes romba dönteni a part közelébe épített bázist. Közelharcban viszont teljesen védtelen, ezért nem árt, ha megfelelő védelemmel indítjuk útnak. A sérült hajókat a hajógyár közelében tudjuk helyrepofozni.

A KÜLÖNLEGES ÉPÜLETEK

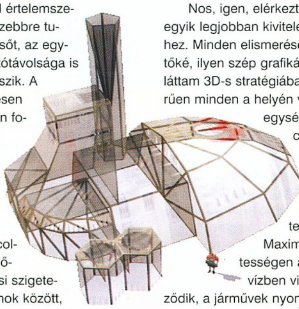
A hagyományos épületek mellett jó néhány olyan is található a játékban, melynek külön figyelmet kell szentelnünk. A leghasznosabbnak a kutatóközpont (Research Facility) tűnt. Ennek megépítése legyen az első komolyabb beruházásunk. Itt tudjuk ugyanis három szinten keresztül továbbfejleszteni az összes egységünk páncélzatát, sebzését, gyorsaságát, valamint az épületeink páncélzatát. Az így feltuningolt csapatainknak jóval nagyobb esélyük lesz a harcban, főként akkor, ha az ellenfél elmulasztotta véghezvinni ezeket a fejlesztéseket. Külön figyelmet érdemel a pajzsgenerátor, mely rövid időre képes energiaburkot vonni a kijelölt célpont köré megvédve azt a fizikai támadásoktól. A Dune 3-hoz hasonlóan a szuperfegyverek a Z2-ben is megjelennek. A megépítésük után három lehetőség közül választhatunk. A mezei villámlást gondolom, nem kell magyarázni, komoly károkat képes véghezvinni. Ennél egy fokkal hatásosabb a meteorvihar, mely a kijelölt területen szinte mindent letarol. A harmadik rész az épület közvetlen környezetének elektrosztatikus feltöltése, aminek következtében az összes egység lebénul kis időre. Érdekes épület még a teleport is, melynek használatával négy járművet juttathatunk el a térkép bármely pontjára, feltéve persze, ha az a radarunk vagy valamely egységünk hatósugarában található. A fejlesztők különösen nagy figyelmet fordítottak a rögzített talapzatú védelmi fegyvereknek. Ilyen a páncélosok ellen kifejlesztett lövegtorony, mely duplacsövű ágyújával hatékonyan képes őrizni a rá bízott területet. Ezen kívül építhetünk SAM üteget, Patriot rendszerű rakétaelhárítót, vagy nagy hatósugarú plazmaágyút. Az egyik leghasznosabb védelmi épület a bunker vagy a védelmi torony. Ezekbe gyalogos katonákat telepíthetünk, akik a lőréseken keresztül támadják a bunker közelébe merészkedő ellenfeleket. Összesen hat katona fér el egy ilyen épületben, de nem árt, ha ügyelünk arra, hogy milyen típusú egységeket pakolunk a falak mögé. A Tough-ok remekül beválnak, de csak akkor, ha az ellenfél távol van. Ellenben, ha besorozunk melléjük két Pyrót, akkor félelmetes védelmi gócpontot alakíthatunk ki igen csekély befektetéssel.

A 3D-S TEREP

A fejlesztőknél tett látogatásom alatt elbeszélgettem a pályák felépítéséért felelős emberrel. El-



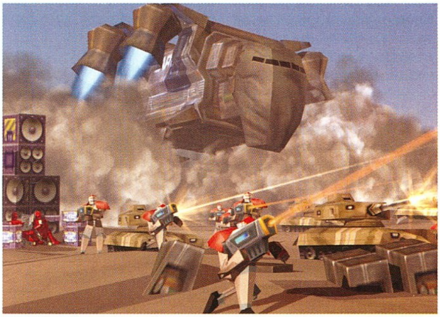
mondta, hogy igyekezett úgy megszerkeszteni a pályákat, hogy azok többféle megoldást is kínáljanak. Külön figyelmet szentelt annak, hogy kihasználja a terep adta lehetőségeket. A domborzat miatt csak kevés hely alkalmas arra, hogy gyárat építsünk rá. A szűk kanyonok és folyók felett lerombolható hidak ívelnek keresztül. Ezek elfoglalása komoly stratégiai előnyhöz juttathat minket. A magaslatokról értelemszerűen messzebbre tudunk lőni, sőt, az egységeink látótávolsága is megnövekszik. A harc összesen hat bolygón folyik, mindegyik más-más terepviszonyokkal rendelkezik. Harcolhatunk erdőben, trópusi szigeteken, vulkánok között, jégbolygón vagy a totális pusztában. A küldetések során az időjárás gyakran kap szerepet. A trópusi pályán rendszeresen elered az eső, mely sártengerré dagasztja a földet. Ilyenkor a járművek kicsit lelassulnak, s a látótávolság is lecsökken. A havas pályán is bármikor kitörhet a hóvihar, mely ugyancsak nem tesz jót a robotoknak.

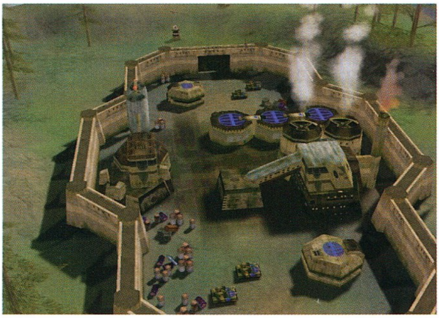


30 egyjátékos küldetést kell teljesítenünk, bolygónként ötöt. A játék során változik a technikai szint (összesen 7), mely meghatározza, milyen szintű egységeket gyárthatunk azon a pályán.

A GRAFIKA, MELY MAGÁÉRT BESZÉL

Nos, igen, elérkeztünk a játék egyik legjobban kivitelezett részéhez. Minden elismerésem a készítőké, ilyen szép grafikát még nem láttam 3D-s stratégiában. Egyszerűen minden a helyén van, az egységek animációjától kezdve egészen a robbanások kivitelezéséig. Maximális részletességen a terep a vízben visszatükröződik, a járművek nyomai rövid ideig megmaradnak a földön, a sérült egységek kigyulladnak, és füstcsíkot húznak maguk után. Jól látszik a négy év fejlesztés, csak gratulálni tudok az engine készítőjének. Minden küldetés előtt a játék engine-ével készült videó mutatja be az aktuális helyzetet, s tájékoztat az elvégzendő feladatokról. Nem ennyire rózsás a helyzet az átvezető animációk terén. A klasszikus rajzfilmek stílusában készült animációk nekem nem igazán jöttek be. Felidéztem az eredeti Z mókás, renderelt képsorait, s meg kellett állapítanom, hogy az sokkal jobban tetszett. Persze, ez egyáltalán nem befolyásolta a játékélményt.

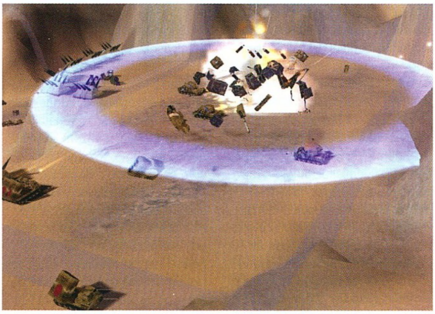




ÉS MILYEN VOLT VELE JÁTSZANI?

Ha egy szóval kellene jellemeznem, akkor abbahagyhatatlan. Két teljes nap bizony nagyon kevés volt, s szívesen maradtam volna még kettőt. Minden küldetés 40-45 perc alatt teljesíthető. A fejlesztők szerint az egyjátékos rész 40 óra alatt végigvihető. Itt azonban nem ér véget a dolog, hiszen 20 többjátékos pálya várja, hogy felfedezzük. A Z2 jellegéből adódóan nagyon gyors játékot nyújt. Nem nagyon lehet hatalmas erődítményt kialakítani a bázisunk köré, s várni, hogy az ellenfél jöjjön hozzánk, hiszen ez esetben az a területek nagy részét elfoglalná, s megállás nélkül küldené ránk a hadseregét, mely előbb utóbb felőrölné a védelmünket. Bizony az első néhány percben meg kell alapoznunk a gazdasági hátterünket azzal, hogy elfoglaljuk a semleges területeket. Ez elsőre csak nagyon ritkán sikerül, mivel a gép villámgyors, s egyszerre több katonát is képes irányítani. Ilyenkor általában az nyer, aki az első néhány percben nagyobb és értékesebb területeket képes elorozni az ellenfél elől. Persze ilyenkor még nincs vége a dalnak, hiszen ügyes taktikázással gyorsan elhódíthatjuk a géptől a már megszerzett területeket, s megfordíthatjuk a csata kimenetelét. Még a nehezebb küldetések is teljesíthetők néhány nekifutás után.

Mint már említettem, a küldetések célja meglehetősen változatos. Gyakran nem is kell az egész ellenséges bázist megsemmisíteni, elég, ha teljesítjük a küldetés által meghatározott célokat. Sajnos a tapasztalati pontrendszer az utolsó pillanatban kimaradt a játékból. Helyette viszont



megjelennek a hősök, akik kicsivel erősebbek az átlagos katonáknál. Általában őket kell eljuttatnunk az ellenséges vonalak mögé vigyázva arra, hogy épségben eljussanak oda. A készítőknek sikerült az összes eredeti hangszínészt felhajtani, aki az első részben szerepelt, így a játék ezen a területen sem vall kudarcot.

ÉS MI A HELYZET AZ MI-VEL?

Néha az volt az érzésem, hogy túlságosan is okos. A gép meglehetősen nagy hangsúlyt fektet a felderítésre, s ennek megfelelően alakítja ki a támadási stratégiáját. Abban az esetben, ha a seregem nagy része páncélosokból állt, akkor rakétavetőkkel, helikopterekkel és Tough-okkal támadott meg. Más stratégiát választott akkor, amikor gyalogosokkal támadtam, ilyenkor biztosra vehettem, hogy Mortal Tankok és lángszórósok jönnek. Legnagyobb örömömre a gép nem csalt. Néhány kivételes küldetéstől eltekintve ő is hasonló pozícióból indult, mint én. A kis térképen jól lehetett követni a terjeszkedésének az irányát, az általa birtokolt területek szép sorban átváltottak kék színre. Gyakran ért meglepetésszerű támadás olyan pontokon, ahol nem számítottam rá.

Meglepően jól védi a hidakat és a szűk átjárókat. Támadás esetén igyekszik elkerülni a beásott egységeimet, s inkább a Command Centre lerombolásán fáradozik. Habozás nélkül visszavonul, ha túlerővel találja magát szemben.

A VÉGÉRE MARADT A FEKETELEVES

Mint minden játékból, ebből sem hiányozhatnak a hibák. A Dune 3-mal ellentétben itt ugyanolyan egységek ellen kell küzdenünk, nekem személy szerint az Emperor változatossága hiányzott. Kerettörténet terén is a Westwood alkotása vitte el a pálmát, Captain Zod küzdelme a gonosz ellenséges robotok ellen nem igazán tudott megfogni. A megjelenéskor bizony néhány játékos alaposan fel fog szisszenni a gépigény láttán. Sajnos a Pentium-III 733-as processzorom és a GeForce 2-es videokártyám már nem volt képes megbirózni a feladattal nagyobb felbontásban (legalábbis a 2.0-s demó esetében ez volt a tapasztalat). 800*600-ban a sebesség még elfogadható, de e fölött bizony a játék inkább szenvedés. Úgy tűnik, hogy ismét elérkeztünk egy olyan pontra, ahol fejlesztenünk kell gépünket. A szerkesztőségben volt egy tesztelésre szánt gép, melyben 1 GHz-es Thunderbird és a vadonatúj Geforce 3-as kártya dübörgött. Azon a legnagyobb felbontásban (1600x1200) és részletességgel is elfogadható eredményeket kaptunk, ami igencsak meggyőzött minket. Nem áll szándékomban e hibák miatt lehúzni a játékot, mivel még így is a 3D-s stratégiák élmezőnyébe tartozik (fej-fej mellett az Emperorral). Nagyon remélem, hogy a Bitmapes fiúknak bejön a négyévi megfeszített munka, és a Z: Steel Soldiers sikeres lesz.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

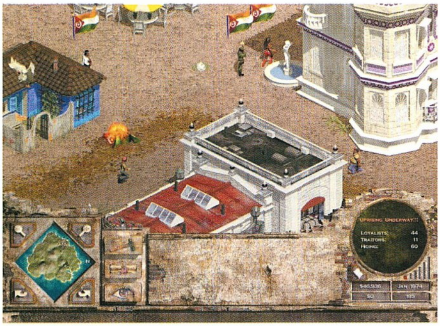
www.eon-digital.com

TROPICO

StartBox

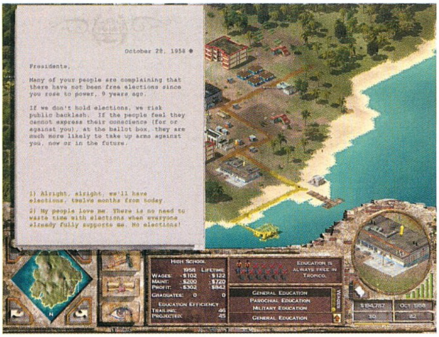
Fejlesztő: Pop Top Software
Kiadó: God Games
Web: www.poptopsoftware.com

Nincs a stratégiai játékoknak még egy olyan békés műfaja, mint a gazdasági szimulátor. A jobbára csak Sim City-klónokként emlegetett programokban általában nem is nyílik lehetőség harcra, a játékmenet a kereskedelemre, a politikára és az építkezésre fekteti a hangsúlyt. Az átlagos szülők fenntartás nélkül megvehetik az ilyen szoftvereket a csemetéiknek, nem kell félniük attól, hogy gyermekük a játék vérengzésein felbuzdulva egy napon shotgunnal rendezi majd iskolai nézeteltéréseit. Ráadásul a gazdasági szimulátorok általában a gyengébb masinákon is gond nélkül elketyegnek, nem véletlen tehát, hogy az első Sim City megjelenése (1990) óta a stílus rajongói minden évben rendszeresen megkapták az „adagjukat". Igazgathattunk már ókori birodalmat (Caesar I-III, Pharaoh, Zeus), metropoliszokat (Sim Cityk), áru- és személyfuvarozó társaságokat (Railroad Tycoon I-II, Traffic Giant), legutóbb pedig a The Sims lakóin tehettük próbára (mikro)menedzseri képességeinket. A Pop Top Software (a Railroad Tycoon II készítői) által fejlesztett, és a God Games által forgalmazott Tropico alapötlete azonban eddig még példa nélküli a játéktörténelemben: első ízben szólhatunk bele egy ötvenes évekbeli banánköztársaság szigetének mozgalmas mindennapjaiba.



BUENA VISTA ANTISOCIAL CLUB

A kerettörténet hiánya a műfaj nagy hagyománya, így a Tropicóban sem kapunk összefüggő sztorit, csak olyan környezetet, amely kellően változatos ahhoz, hogy felkeltse a játékos érdeklődését, és ahol mindig történik valami. Az érthető módon Kubát idéző miliőben az önjelölt vezető (vagy ahogy a játék nevezi, „El Presidente") feladatai is Fidel apó politikájára emlékeztetnek: a mezőgazdaság, az ipar, vagy a turizmus fellendítésével pénzt kell termelnünk, majd a politika és a gazdaság eszközeivel gondoskodnunk kell polgárainkról, a katonaságról, a ki- és bevándorlókról és nem utolsósorban arról a svájci bankszámláról, amely visszavonulásunk után fogja biztosítani békés öregkorunkat. Mellesleg az sem baj, ha a visszavonulás is önkéntes alapon történik, nem katonai puccs vagy idegen beavatkozás idézi elő, és nem is az, hogy a jó nép utcára vonul hangos „Castrót akarok kötni!"-kiáltásokkal. Szokás szerint választhatjuk a klasszikus, vég nélküli játékmódot, de nyolc (nem összefüggő) előre gyártott térképen konkrét céloknak (iksz éven belül kell ipszilon számú populáció elérése, természeti katasztrófa utáni újjáépítés stb.) is megfelelhetünk. Az újrajátszhatóságról természetesen ezúttal is a gazdasági szimulátorokban kötelezőnek számító véletlengenerált pálya lehetősége gondoskodik, ahol kellően finom skálán állíthatjuk be a térkép méretét és domborzatát, a nyersanyagok mennyiségét, a politikai és gazdasági potenciált, az esetleges különleges körülményt (pl. bevándorló-ellenesség), valamint azt, hogy a játéknak legyen-e konkrét célja. Eddig ebben nincs is semmi újdonság, a pályagenerálás után azonban óriási ötlet következik: a diktátorgenerálás. Nincs rá jobb szó, egyszerűen össze kell raknunk, hogy a „köztársaság" vezetője milyen tulajdonságokkal fog rendelkezni, s ezek az attribútumok komolyan befolyásolni fogják a játékot. Kiválaszthatjuk elnökünk múltját (az egyszerű farmergyerektől a baloldali értelmiségin át a bárénekesig minden megtalálunk), a hatalomra kerülés módját, a vezető előnyeit (iskolázottság, pénzügyi érzék stb.) és hátrányait. Ez utolsó roppant vicces kis adalék, mivel muszáj két hátulütőt választani, melyek azonban előnyünkre is válhatnak. Például egy alkoholista elnöknek ugyan alacsony lesz a választási és termelékenységi mutatója, ám roppant jó kapcsolatokat fog ápolni az oroszokkal, így ha nagyban építünk az elvtársakra, érdemes ezt a fogyatékosságot bevál-

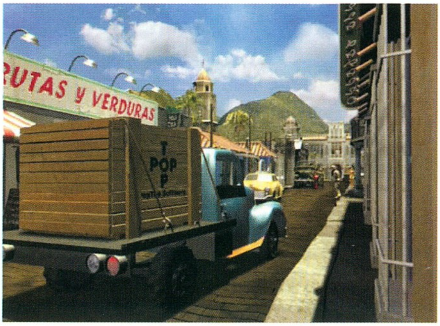


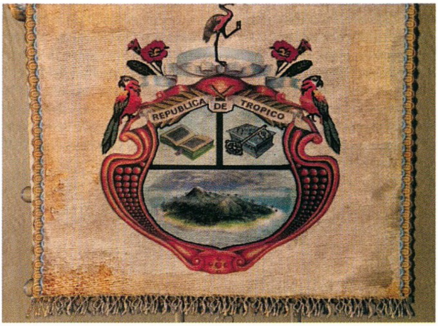
lalni. Egyébként a hátrányok között a normális testi-lelki ferdeségek (rondaság, nagyképűség stb.) mellett komolyabb agybajokat is találunk, többek között olyan pszichiátriai kórságokat, mint a kleptománia, a Tourette-szindróma (arcrángással kísért kényszerű káromkodás), vagy a paranoia. A köztársasági elnökből tehát komplett lipótmezei ápoltat is gyárthatunk, de ezzel együtt valószínűleg nem fog nagyon kilógni a történelmi példaképek közül...

ÁLLAMI ÉPÜLETEK = ÉPÜLETES ÁLLAM

Gyártási hibás főhősünkkel mindenekelőtt az államvagyon alakulását fogjuk szemmel tartani, a pénzkeresés azonban kissé körülményes a Tropicóban. Kézenfekvő – és kezdetben az egyetlen – út a nyereséges mezőgazdasági és ipari létesítmények építése, azonban a javakból csak akkor látunk némi zsét, ha azokat kellően feldolgozzuk, és kivitelre értékesítjük. Hiába termelünk tehát cukrot, azt a lepárló üzemben még rummá kell konvertálni, és meg kell szervezni az exportot – csak akkor látunk lóvét, ha a rakodómunkások már az utolsó rumosládát is feltolták a szállítóhajó fedélzetére. Később szép summát hozhat még a konyhára egy-egy kikuncsorgott külföldi segély, ha sikerül behízelegnünk magunkat a jenkiháziaknál vagy az oroszoknál (csak e két nemzettel tarthatunk kapcsolatot, és egyiket sem érdemes nagyon felcukkolni – lásd Disznó-öböl), hosszú távon pedig nagyon kifizetődő lehet, ha a szigetet drága látványosságokkal turistaparadicsommá varázsoljuk. Mindehhez természetesen megfelelő épületeket kell felhúznunk: mindenekelőtt lakóházakat, majd farmokat és gyárakat, közlekedési objektumokat, külügyminisztériumot, szórakoztatóipari intézményeket – fejlesztésekkel együtt összesen több, mint 100 létesítmény közül lehet választani, és a nép fog annyit nyavalyogni, hogy kénytelenek legyünk szinte mindet felépíteni a szigetre. A legutolsó kis sarki kocsmát is működtetnünk kell, és erre csak közvetett ráhatásunk van, mivel polgárainknak nem adhatunk direkt parancsokat. Ők élik a maguk kis független életét, így csak annyit tehetünk, hogy igyekszünk a számunkra megfelelő irányba terelni viselkedésüket. Beállíthatjuk például az egyes épületekben dolgozók fizetését, ami máris rengeteg lehetőséget hordoz magában. A jó kapitalista megpróbálja eltalálni azt a határt, ahol az emberek még nem elégedetlenek, és be is járnak dolgozni, és az ilyen vezetők valószínűleg a produktív ágazatokban munkálkodó polgárokat

fogják jobban megfizetni. Ezzel szemben a diktátori hajlamú játékosok nyugodt szívvel megtehetik, hogy csak a katonaságot pénzeljék tisztességesen, erős hadsereget tartsanak fenn, és a milícia szépen leveri a többi polgárt, ha azok fellázadnak az alacsony bér miatt. Egyébként a munkaerővel a játék első felében meglehetősen sok gondunk lesz, akkor ugyanis még nem állnak a rendelkezésünkre megfelelő szakemberek (illetve iskolák, ahol őket képezni lehetne), ezért eleinte mindenképpen érdemes igénybe venni külső segítséget, például a bevándorlókat. Közvetlenül kommandírozhatjuk még az épületekben folyó tevékenységeket, a farmokon és a gyárakban beállíthatjuk, hogy mit termeljenek, a lakásokban megadhatjuk a lakbért, a TV-székházban





meghatározhatjuk a „politikailag korrekt" műsorokat és így tovább. Ez a kezelés nagyon jól működik, azonban a készítők két alaphibát is elkövettek az épületek esetében. Először is, még a legkisebb vityilló is eszméletlenül lassan készül el. Egy farmot vagy egy gyárat még csak-csak kivár az ember, de például a reptérhez 6 év kell, ami a játék normál sebességén órákban mérhető. Másodszor, az épületeket elhelyezésükkor nem lehet forgatni, ami az optimális helykihasználást igencsak megnehezíti. Ezek a hiányosságok azt eredményezik, hogy az ember kétszer is meggondolja, hogy hova és mit építsen, illetve kényszerű tervezgetéssel gondolkozik azon, hogy hogy a rákba' helyezze el a legfontosabb épületeket egyetlen központba – az ember éppen azt az építési szabadságot nem kapja meg így, ami a Sim City-klónoknak mindig is sajátja volt. Még szerencse, hogy az emberekkel kapcsolatosan nem élhetünk ilyen panasszal.

„– TI MIND EGYÉNISÉGEK VAGYTOK! – IGEEEN!!! – ÉN NEM..."

Bár közvetlenül nem manipulálhatjuk őket, sikerünk mindenképpen a polgárainkon múlik. A munka mellett rengeteg haszontalansággal zaklatnak bennünket (kórházat, templomot, rendőrséget és hasonló közintézményeket követelnek), amelyeket még diktátori játékstílust követve is érdemes megadni nekik (elvégre ezeket a katonák is igénylik), ha azt akarjuk, hogy a következő választáson (már ha tartunk egyáltalán) is ránk szavazzanak, vagy csak egyszerűen meg akarunk előzni egy puccsot. A 46 különböző fajta egység viselkedése egyébként fantasztikusan életszerű lett. Minden egyes személy egyénisége és boldogsági mutatója 50 különböző tulajdonság (politikai nézet, morális normák stb.) kombinációjából tevődik össze, így tényleg nem fordulhat elő két egyforma hazafi a szigetünkön (külön neve is van mindegyiknek, amelyet természetesen meg lehet változtatni). Embereink élik mindennapi életüket, megszületnek, tanulnak, egyetemre mennek (vagy nem mennek), szakmájukban fejlődnek egy ötfokozatú skálán (apró RPG-elem a programban), megházasodnak, családot alapítanak, meghalnak (természetes vagy „állami" úton), és mindezek közben járnak-kelnek, beszélgetnek, gondolkodnak, alszanak – egészen elképesztő! És ezek a gazdag attitűdök szinte kizárólag tőlünk függnek. Ha például letartóztatunk valakit az utcán, a szemtanúk saját egyéniségüknek megfelelően dolgozzák fel az ügyet, míg a gyanúsított családtagjai (akár szemtanúk voltak, akár nem) mindenképpen negatívan fogják megélni az esetet. A polgárok életét – és egyáltalán a banánköztársaság működését – a letartóztatáshoz hasonló rendeletekkel, törvényhatározatokkal szabályozhatjuk még finomabban, ezekből a játék körülbelül 35-40-et tart számon. A rendeletek körülbelül úgy foghatók fel, mint a fantasy stratégiák varázslatai: bizonyos mennyiségű nyersanyag (jelen esetben főleg pénz) felhasználásával egy kívánt effektet érhetünk el. A rendeletek között találunk vallási gatyába rázást (könyvégetés, inkvizíció), politikai és gazdasági trükköket (előrehozott választások, külföldi segély, amnesztia), választások előtti „beetetéseket" (ételosztás, adócsökkentés), és még több tucat hasonlót. Lehet játszani a Tropicóval rendeletek használata nélkül is, de nem tanácsos – a scenariókat nem is lehet nélkülük végigjátszani, és ez nem véletlen. A rendeletek, az épületek és a bérek manipulálása révén olyan egyszerű, de mégis roppant sokrétű eszköz kerül a játékosok kezébe, amely maximálisan támogatja az egyéni játékot. Nincs két olyan ember, aki ugyanúgy játszana a Tropicóval. Minden esemény következményt von maga után, ezek a következmények pedig olyan finom hálóba vannak összeszőve, amely a játéktervezés iskolapéldája is lehetne. A játékos kipróbálhat bármilyen szerepet: véreskezű militaristaként, turistacsalogató showmanként, jóságos demokrataként, vehemens diplomataként egyáltalán meg tudja találni a hozzá leginkább testhezálló játékstílust, a lehetőségek száma szinte végtelen. Köpjetek le, de engem ennyiben emlékeztetett egy picit a Black & White filozófiájára. Kár, hogy a játéktervezői munka a Tropicóban nem olyan korrekt, mint a Lionhead gyöngyszemében.

LOS PROBLEMAS

Az épületekkel kapcsolatos fiaskókról már leszedtem a keresztvizet, azonban a legnagyobb hátrányt még nem említettem. Az ilyen stílusú játékok esetében létfontosságú a visszacsatolás kérdése, azaz mindig tisztában kell lennünk azzal, hogy tevékenykedésünk milyen eredménnyel jár. Erre szolgál is egy tonna színskála, grafikon és diagram, de a kezelőfelületben és az információk összegyűjtésére szolgáló virtuális könyvben olyan szépen eldugták

ezeket, hogy ember legyen a talpán, aki rájuk lel – egyszerűen túl sok kattintás kell ahhoz, hogy előássuk a keresett információt (megfelelő gyorsbillentyűk nincsenek, bár a már megjelent patch tartalmaz egy-kettőt). Ezen kívül engem zavar, hogy színnel jelölnek mindent: a kukoricatermést szívesen leolvasnám számokban is, a „ha piros, akkor rossz, ha zöld, akkor jó"-módszer ugyanis nem túl pontos. Végül, azt hiszem, elvárható, hogy a játékos az összes év adatait vissza tudja nézni a kis diktátori almanachban – erre a Tropicóban nincs lehetőség. Ezeket a zavaró hibákat leszámítva a program kezelésével nincs nagyobb gond: a kiterjedt azonnali segítségrendszer enyhíti az összecsapott kézikönyv és a túl rövid oktatópálya miatt érzett mérgünket, a hat fokozatban állítható sebesség pedig a Tropico szintén jól megoldott eleme. A technika mellett a technológia is rendben volna: játék alatt módosított S3D-engine hasít, ami ugyan nem hangzik túl korszerűnek (ezt használta a Railroad Tycoon II is), de az öreg motort szinte fel sem lehet ismerni. 640 x 480-tól 1600 x 1200-ig tud mindent, opcionális 3D-támogatása van, a térkép kellően sok lépésben nagyítható és kicsinyíthető, városainkat mind a négy égtáj irányából megcsodálhatjuk, a terepet pedig ha lassan is, de alakíthatjuk kedvünk szerint. Az AI az egységekkel kapcsolatban emlegetett finomságoknak köszönhetően kifejezetten jó, a gyönyörűen renderelt épületek és a szigetlakók animációja pedig élmény a szemnek: a készítők még arra is figyeltek, hogy a kövérebb polgárok nehézkesebben mozogjanak, mint a soványak. A külcsínt boncolgatva egyedül a hangulatkeltő effekteket hiányoltam. Példának okáért, kódolhattak volna a játékba az eső és a napsütés mellett más időjárás-típusokat is. Vagy ha már a zenét ennyire jól eltalálták (vérbeli karibi muzsika, amelyet hallgatva az embernek kedve szottyan hawaii-ingbe bújni, és napszemüvegben szivarozni), akkor a polgárok beszédét is kidolgozhatták volna. Esetleg néhány nagyobb mozi is bekerülhetett volna a játékba (mondjuk olyan minőségűek, mint az intro), vagy a grafika is lehetett volna egy picit szennyesebb, kevésbé steril (elvégre az ötvenes évek Közép-Amerikájában járunk). Eléggé nehezen emészthető műfaj a Sim City-klónoké, ezt figyelembe véve én igenis keveslem azokat az elemeket, amiért azt mondjuk egy programra: igen, ennek a játéknak jó a hangulata.

CASTRONÓMIAI ÉLMÉNY

Minden zsörtölődésem ellenére kifejezetten megkedveltem a Tropicót. Éppen szárazságuk miatt nem szoktam kedvelni a széleskörű mikromenedzsmentet igénylő gazdasági szimulátorokat, de ez a játék lekötött. Az a nagyszerű benne, hogy néhány viszonylag egyszerű mozzanattal hozott létre rengeteg kombinációs lehetőséget, aminek köszönhetően az újrajátszhatósági mutatója a végtelen felé közelít. Mivel a Tropico készítői is a mostanság divatos „egyszemélyes játékra koncentrálunk"-filozófiát vallják, multiplayer lehetőség nem kapott helyet a játékban, de aki a véletlentérkép funkcióval nem elégedett, az is megtalálhatja a számítását a hamarosan elkészülő pályaszerkesztőben. Ettől függetlenül úgy gondolom, hogy ezt a játékot nem fogjuk egy év múlva is elővenni, mert a játszhatóságba az említett negatívumok csúnyán belerondítanak, és az atmoszférából is többet ki lehetett volna hozni. Mindenhol megkapta a maga 85-90 százalékát (néhány fanatikus pedig még azt is megengedte magának a Gamespoton, hogy összehasonlítsa a Black & White-tal győztesként kiáltva ki a Tropicót), de jövőre már a kutya sem fog emlékezni rá. Ennek ellenére melegen ajánlom a stílus minden rajongójának, mert aranyos, ugyanakkor összetett, és rengeteg kihívás van benne: könnyű vele elkezdeni játszani, de nagyon nehéz profivá válni. Tessék „fidelni" a híradót, vagy átböngészni a XX. század históriáját – Castro megmozdulásaiból lehet ihletet meríteni, Kuba teljes történelme pedig akár végigjátszásként is felfogható…

Stöki
stoki@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.cafetropico.com
tropico.gamestats.com
www.strategyplanet.com

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	32/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P200, 32MB RAM, 820MB HDD

86

X-COM: ENFORCER

StartBox

Kiadó: Infogrames
Fejlesztő: MicroProse
Web: www.xcomenforcer.com

Vélhetőleg igen sokan vannak szerte a földgolyón, akik játékos pályafutásuk kiemelkedően emlékezetes élményei közé sorolják az X-COM névre hallgató csodával (közkeletű ragadványnevén: „Ufó") való küzdelmet. Valószínűleg nem csekély azok száma sem, akik odáig vannak a játéktermi stílusú, szubminimális gondolkodást igénylő lövöldözős őrületekért. A kérdés az, vajon az említett két csoport között van-e akkora átfedés, hogy az sikerre vigyen egy X-COM környezetben játszódó színtiszta akciójátékot. Hogy az X-COM összetett stratégiai-taktikai játékmenete olyan távol áll az agyatlan lövöldözéstől, mint az átlagos kőműves a kvantumelmélet matematikai alapjaitól? Hogy az X-COM licenc más játékstílusokba való átültetése (lásd Interceptor, First Alien Invasion) eddig kizárólag súlyos buktákat szült? Komoly ellenérvek, de úgy tűnik, nem zavarták a kiadót, amely a biztos siker érdekében súlyos pénzekért az Unreal Tournament engine-jét vette meg az Enforcer alá.

Ilyenkor szokás a játék kerettörténetét felvázolni hangulatteremtés céljából, de ezzel most némi gondban vagyok, lévén a sztori a gyengébb Barátok közt-epizódok szintjét sem nagyon éri el (tudom, mit beszélek, direkt ezért megnéztem egyet). Szóval valamikor az első UFO-háború közepén járunk (vagyis az Enemy Unknown idején), amikor egy földi tudós megalkotja Enforcert, a gigarambó-terminátor harci robotot, amelynek (akinek?) irányításához szerencsénk lesz. A derék bádogember az Asimov-féle robotika törvényeinek light verziója szerint működik, vagyis két funkciója van: az idegen létformák fasírttá aprítása és a hullajelöltek fogságában sínylődő emberek hősies kiszabadítása. Ezzel a játék fő célját, valamint a 36 pályán ránk váró feladatokat és egyéb izgalmakat is sikerült maradéktalanul felsorolnom…

Hősünk akcióit külső nézőpontból, követő third person kameraállásból igazgatjuk. Az irányítás bonyolultsága nem feszegeti a komolyabb repülőszimulátorok szintjét (az egyszerűbbeket sem…), tudunk szaladni, meg lőni az aktuális fegyverünkkel. Az ám, a fegyvereink! Az arzenál tiszteletet parancsoló, összesen 14 célszerszámból áll, amelyek mind továbbfejleszthetők a küldetések között, egyenként négy fokozatban. A fegyverek igen extrémek, nem ám egyszerű shotgun meg rakétavető, itt a biomechanikus atommeghajtású célkövető antigravitációs fűrészlap-vető pusztán csúzlinak számít, ennél csak meredekebbek jönnek majd. Viszont akcióban egyszerre csak egy fegyver lehet nálunk, ha felveszünk egy újat, a régi egyszerűen eltűnik. Mivel igen sűrűn tünedeznek fel új fegyverek a pálya véletlenszerű pontjain, a fő gondunk általában az lesz, hogy ha egyszer megkaparintottuk az adott helyzetben ideálisnak mondható mordályt, nehogy véletlen felvegyünk egy másikat, mert akkor aztán kolbászolhatunk fel s alá percekig, míg találunk utánpótlást a régiből. A lőszer-utánpótlásra se legyen gondunk, még így is olyan tempóban kapkodjuk fel a földről az új cuccokat, hogy a töltényeknek szinte sosem marad ideje kifogyni a használt fegyverből.

A fegyverekkel ellentétben a leméházolnivaló idegen-horda nem vonultat fel semmi különösebb szemöldök-emelésre ingerlő produkciót. Megjelennek a régi X-COM-epizódokból ismerős sectoidok és „kígyóemberek" (megjegyzem, ez az összes összekötő kapocs a régi részekkel, szóval ilyen alapon lehetne a játék akár X-Akták Enforcer is), néha jönnek főfőfőszörnyek, és ennyi. Ennél több nem is szükséges, mivel a fegyvereink félelmetesen durvák, élő ellenséget úgysem fogunk látni 2-3 másodpercnél hosszabb ideig. A gonoszok egyébként a fantáziadúsan transporternek nevezett kütyükből teleportálnak kifelé, így általában e szerkentyűk atomokra bontása a kulcs a továbbhaladáshoz. Van aztán még olyan is, hogy túszokat kell kiszabadítani. Szegény foglyok csak álldogálnak tanácstalanul egy helyben, és panaszosan óbégatnak. A kiszabadítás nemes rituáléja úgy zajlik, hogy egyszerűen nekik szaladunk – ettől rájönnek, hogy ki vannak szabadítva, és boldogan elszaladnak. Azt ugyan nem értem, hogy miért nem érzik magukat jól fogoly-státuszban, hiszen mindennemű fizikai sérülésre immúnisak (egyszer az egyik túsz siránkozása nagyon idegesített, és hirtelen ötlettől vezérelve lelángszóróztam, hát meg sem kottyant neki).

Az „UFO-érzés" megtartása érdekében az alkotók próbáltak egy kis kutatás-fejlesztés részt is becsempészni a játékba az eszeveszett lövöldözés mellé. Ez annyiban merül ki, hogy a kiirtott ufók hűlt helyén maradó pontszámokat összegyűjtögethetjük, majd két pálya között ebből gazdálkodva fejleszthetjük

a fegyvereinket, tápolhatjuk tovább robotunk alaptulajdonságait, de még a következő pályán felvehető powerupok milyenségét is befolyásolhatjuk. A fegyverek és hősünk már alapban is igen tápos, néhány pályaközti fejlesztés után azonban gyakorlatilag legyőzhetetlenné válik. Sajnos ezzel a maradék kis játékélmény is meghal, hiszen milyen akciójáték az, amelyikben csak kaszálunk, mint az ipari fűnyíró, de a mi egészségünk szinte soha sincs komoly veszélyben. Ha véletlen egy-egy idegen kimarad a szórásból, és megsebez, a tucatjával megjelenő gyógyító csomagok gondoskodnak a problémáról. Én először az „öreg vagyok én már az ilyen reflexbajnokságokhoz!" felkiáltással normál szinten álltam neki a játéknak, aztán három-négy pálya végigásítozása után váltottam az elvileg legkeményebb kihívást nyújtó nehézségi fokra, de különösebb változást nem tapasztaltam. Oké, többen jönnek, meg mintha erősebbek is lennének – na de hol számít ez, ha a játékos gyengébb pillanataiban is egy százezer megatonnás atomrobbanás rombolóerejét összpontosítja a látómezeje minden egyes négyzetcentiméterére?

Bármilyen hihetetlen, ez a játék össze-vissza ennyit tud. Valószínűleg a fejlesztők is érezték, hogy a móka picit unalmas, de a játékmenet felpezsdítésére tett erőfeszítések igencsak halványra sikeredtek. Van például egy pálya, ahol a célunk az, hogy X ideig tartsunk ki az idegenek egyre erősödő ostroma alatt. Ez persze nem sokat segít a maradék 35 „ölj meg mindenkit" pálya rettentő unalom-dömpingjén, de legalább látni, hogy a készítők próbálkoztak. Továbbá néhol fel lehet venni betűket formázó villogó izéket, amelyekből ha sikerül egy pályán összeszedni ötöt (ezek meglepetésszerűen a BONUS szócskát adják ki, mint egy kólásüveg-kupakos nyereményjátékban), akkor bónusz szintre kerülünk. Nekem egy pacmanes és egy froggeres rejtett pályát sikerült előhoznom, ezután nagy bölcsen úgy döntöttem, hogy nem erőltetem tovább a betűk gyűjtögetését (ellenben többrendbeli vágyakozó pillantást vetettem a szekrény mélyén porosodó C64 felé).

A dicső ősökre való tekintettel eddig próbáltam a lehető legpozitívabban állni az Enforcerhez, de sajnos egyre fogy a „muníció"... Lehetne még dicsérni a grafikát, amely az UT engine-nek köszönhetően gyors és látványos – nem mintha a tizedét kihozták volna belőle annak, amit mondjuk a Deus Ex vagy az Undying, de legalább a két kézzel szórt robbanások és fényeffektek elvonják a figyelmet az egyhangú és fantáziátlan pályákról. Van még multiplayer is, ami sokkal élvezetesebb, mint például a porszívózás vagy a krumplipucolás (más dolog, aminél jobb, hirtelen most nem jut eszembe). Szegény Enforcer simán és fájdalommentesen tűnne el a süllyesztőben, ha nem mostanában jelent volna meg az igencsak hasonló stílusú Serious Sam. Ennek fényében azonban az Enforcer hiányosságai még kontrasztosabban jelennek meg: a zérus hangulat, kihívás, játékélmény és változatosság. Ráadásul Sam feleannyiba is kerül...

Ford Fairlane örökbecsű szavaival élve én az Enforcert a sajtreszelővel való maszturbációhoz tudnám hasonlítani (ami köztudottan enyhén élvezetes, de inkább fájdalmas – bár ezt mondjuk a Barátok közttel ellentétben inkább nem próbáltam ki...). Pedig megvolt a lehetőség benne, hogy igazi remekmű legyen. Csak hát hiába adnak valakinek a kezébe egy Fender Stratocastert, az még nem csinál Hendrixet az illetőből...

Persze lehet most itt cinikusnak lenni, cikizni tovább a játékot, meg röhögni, de nézzünk csak egy kicsit a dolgok mélyére. Ott az Infogrames, a játék kiadója. Szinte kizárólag bejáratott licenceken alapuló játékokat és folytatásokat adnak ki. Azt mondták: „hé, jól mennek most az arcade-stílusú shooterek, csináljunk mi is egyet! Legyen hozzá C-XOM licenc meg UT-engine, ez már önmagában eladja a cuccot, tök mindegy, milyen a játék." És a baj az, hogy tényleg eladja. Abba meg senki nem gondol bele, hogy abból a pénzből, amibe ez a (bocsánat, nem akarom sértegetni a fejlesztőket, de erre nincs jobb szó:) hulladék fejlesztése került, három másik játékot tető alá lehetett volna hozni. Három kreatív, újító szellemű, tartalmas, értékes játékot. Három tehetséges, lelkes, feltörekvő fejlesztőcsapattal a háttérben. Azért döglődik a játékpiac, mert a futószalag-gyáros szupermultik ehelyett inkább a kisebb kockázatot jelentő Enforcereket és egyéb csillogó-villogó műanyag szemeteket tolják a képünkbe. Mi meg meg(v)esszük. Ezért mennek csődbe a Looking Glassok, és ezért nem találnak kiadót a Wizardry 8-nak. Nna. Most egy perc néma gyászszünet, aztán lapozhatsz.

Hancu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.infogrames.com
www.microprose.com

EVIL ISLANDS

StartBox

Fejlesztő: Nival Interactive
Kiadó: Fishtank Interactive
Web: www.evil-islands.com

Vegyes érzelmekkel fogtam hozzá az Evil Islands teszteléséhez. Egyrészről örültem, hisz a fejlesztő cég oroszhonban leledzik, s engem jó érzéssel tölt el a tudat, hogy az angol és amerikai futószalag gyárak mellett a keleti országoknak is marad még hely a világpiacon. (Arról nem is szólva, hogy az orosz szerepjátékok szabályrendszerei általában erősen eltérnek a nyugaton használatostól, így a maguk egyszerű összetettségével frissítően hatnak a megfáradt kalandorokra.)

A másik oldalról szemlélve a dolgokat sajnos attól tartok, a játék nem igazán számíthat átütő sikerre. Nem mintha bármiféle hibája lenne, egyszerűen csak hirdetési szempontból nem veheti fel a versenyt a sokmilliós reklámkampánnyal bíró amerikai fejlesztésekkel, valamint éppen újszerűségéből adódóan esetleg elrettentő lehet egyesek számára.

Ezek a gondolatok jártak a fejemben, míg a telepítés befejezésére vártam, s később is, mikor újdonsült karakterem megtette első bizonytalan lépéseit az új világban. Effajta kétségeim még sokáig nem oszlottak el, sőt, bevallom, a játék oly nehezen akart beindulni, hogy már azt kezdtem képzelni, a fent említett reklámkampány sem segíthetne rajta. De körülbelül félnapnyi szenvedés árán sikerült kellőképpen felszerelnem és megerősítenem csapatomat, így végre hozzáfoghattam a valódi kalandozáshoz. Ezután nem volt megállás, a történet sodra úgy ragadott magával, mint toalettpapírt a lezúduló víz, mígnem azon vettem észre magam, hogy bár csak meg akartam ismerkedni a programmal, nem bírok kilépni belőle.

Lássuk hát, miket tapasztaltam.

A TÖRTÉNET

Mikor először találkozunk Zakkel, a főhőssel, nem sok mindenre emlékszik múltjából. Egy szál bronztőrrel kezében tér magához valamiféle romok lábánál, ahol rögtön át is vehetjük irányítását. Szerencsére a készítők gondoltak a kezdő játékosokra, s oktatómód keretében lépésről lépésre ismerhetjük meg a kezelés módozatait. Sajnos ezt nem lehet kikapcsolni, így a feliratok új játék indítása esetén is mindig megjelennek, de legalább át lehet léptetni őket, így legfeljebb csekély kellemetlenséget okozhatnak.

Az útmutatást követve hamar el lehet jutni az első faluba, ahol a helyi lakosoktól végre megtudhatjuk, kik vagyunk valójában: sosem látott idegenek, akikre jobb híján a kiválasztott elnevezést aggatják, annál is inkább, mert ezáltal kénytelenek leszünk segíteni nekik. Itt alakul ki lassan a történet, ahogy a vezetők újabb és újabb feladatokkal látnak el, s eközben te is mind többet tudsz meg a világról, melybe belecsöppentél.

Muszáj pár szót ejtenem a párbeszédekről, mivel nagyon elnyerték a tetszésemet. Egyszerűen imádtam, ahogy különféle fondorlatos módokon mindenféle öngyilkos küldetésekbe hajszolták bele a hősömet. A falu vezetője valódi emberbőrbe bújt róka, akinek egyszerűen nem lehet nemet mondani. Pontosabban meg lehet tenni, de úgysincs értelme, hisz akkora lyukat beszél a hasadba, hogy azon veszed észre magad, végül épp te bizonygatod neki annak fontosságát, ami ellen pár perce még bőszen tiltakoztál.

Ez nem egyszer így is történik, bár igazából nem te felelgetsz neki, a te dolgod csak az előre el- és bekészített párbeszédek megkezdése és végighallgatása. Ám ezek oly jól vannak megszerkesztve, hogy alig vártam már, mikor bukkan fel az új csavar a mesében.

A KÜLDETÉSEK

Mint kicsit elébb már említettem, a küldetéseket nem a szokásos „te vagy a hős, ezért szó nélkül engedelmeskedsz" stílusban kapod meg. Például a játék első harmadában a faluvezér gyakran hivatkozik arra, micsoda előnyökkel jár, ha az embert kiválasztottként kezelik (ezek az előnyök gyakorlatilag két szóban foglalhatók össze: baleknak nézik), ám mekkora csalódás lenne a falusiak szemében, ha kiderülne, hogy az, akibe bizalmukat fektették, valójában csaló. Ennek az illető egészségére gyakorolt káros hatása könnyen elképzelhető, ezért általában ildomosabb inkább önként jelentkezni a gondok megoldására.

De hogy az élet ne legyen egyszerű, valaki nagyon szereti a háttérben összekuszálni a dolgokat, gyakran még a legegyszerűbb megbízatás során is komoly nehézségek léphetnek fel, például a csomagszállítás során címzettként megjelölt békés kereskedő helyén vadul acsargó ork hordába futhatunk.

Amúgy általában nem kell különösebben bonyolult küldetésekre számítani, még a legösszetettebbekben is csak el kell menni egy-egy helyre, esetleg ellopni pár kisebb holmit, és bezúzni néhány koponyát. Ráadásul a lépésekre lebontott küldetésnapló segítségével nagyon jól nyomon lehet követni az eseményeket, így igazából nem fordulhat elő, hogy valahol hosszabb időre elakadunk.

A KARAKTEREK

Természetesen, mint minden valamirevaló szerepjátékban, ebben sem csak rohangálni és hentelni kell, gondot kell fordítanunk karaktereink fejlődésére is. Ez meglehetősen egyedi módon zajlik: egyrészt, bizonyos tapasztalati pont-mennyiség összegyűjtése után embereink életereje és kitartása magától megnő, ám ezen kívül a világtérképen, illetve a falvak kereskedőinél mi magunk is eloszthatjuk a megszerzett pontokat a különféle tulajdonságok és képzettségek közt. Erről azt kell tudni, hogy bármely képzettség növelése után az összes többi követelménye is jelentősen megnő, ezért már a játék legelején érdemes eldönteni, melyekre koncentráljunk.

Én például a fegyveres képzettségek terén a fő karakteremmel egyértelműen a kardokat favorizáltam, mivel meglehetősen jó tulajdonságokkal bírnak, ráadásul az ajándékba kapott varázstárgyak leggyakrabban ebből a fegyvertípusból kerülnek ki.

S mivel a főhősöm viszonylag hamar aránylag magas életerőre tett szert, szinte mindig az első sorba küldtem harcolni, így ennek megfelelően nem sajnáltam a pontokat a közelharci képzettség fejlesztésére sem. (Mellesleg jóval kifizetődőbbnek bizonyult párszáz pontot adni ide, mint ezeket költeni a fegyverspecializációra, mely még a lehetőségeket is bekorlátozta.)

Nagyon fontos még megjegyezni, hogy egyszerre legfeljebb két segítőtárs csatlakozhat hozzád, de ők nem maradnak veled az idők végezetéig. Körülbelül a történet harmadrészeinél Zak új földrészre teleportálódik, és ekkor kénytelen megválni barátaitól – és persze a náluk lévő eszközöktől is. Ezért aztán – pusztán a gyakorlatiasságot szem előtt tartva – nem szükséges túlságosan nagy figyelmet fordítani a többiek fejlődésére (sőt, nagy tapasztalatot adó küldetések esetén érdemes lehet a faluban hagyni őket), illetve teleportálgatás előtt hasznos elszedni tőlük a későbbiekben hasznosítható holmikat.

Különben nekem legjobban a harcosok és az íjászok jöttek be, ez utóbbiaknak némileg felturbózott varázsképességeik vannak. Az íjász rendkívül hasznos társ a többi távolról támadó és menekülésre hajlamos ellenféllel szemben, a harcos pedig egyszerűen csak üt, üt, üt... Elméletileg a varázslatok sem lennének haszontalanok, mivel a kitartásból adódó mannamennyiség rendkívül gyorsan töltődik vissza, így szinte megszakítás nélkül lehet idézgetni, ám ez meglehetősen sok odafigyelést igényel, és fölöslegesen megnehezíti a csatározásokat.

FEGYVEREK ÉS VARÁZSLATOK

A tulajdonságok után a felszerelésekről írnék, illetve a varázslathasználat bemutatása is ide csatolható még. A játék során nem különösebben sokféle eszközzel lehet találkozni, talán ha harmincnegyvenféle használható akad köztük, ám a választék ennél mégis jóval színesebb, mivel alapanyaguktól függően a tulajdonságaik változhatnak. Ebben a legszebb az, hogy a falusi kereskedők segítségével te magad készítheted el a számodra legideálisabb fegyvert.

A gyártás folyamata a következőképpen néz ki: Először is ki kell választani a kívánt negatívot. Ez megvásárolható a boltosnál, illetve nagy ritkán a kalandozás során is szert lehet rá tenni.

Ezután következik a nyersanyag beépítése a rendelkezésre álló „fiókokba". Itt azt kell tudni, hogy az anyagokat keverni nem lehet, és az összes fiókot ki kell tölteni. Sajnos az értékesebb

nyersanyagok minden szempontból jobbak a silányabbaknál, így a súlytól eltekintve nem lehet különösebben játszadozni az értékekkel, érdemes mindenből a lehető legjobbat választani.

Ezalatt a képernyő bal szélén látható a készülő termék képe és várható tulajdonságai. A súly, sebzés és védelem értékekhez nem szükséges semmit hozzáfűznöm, de az összetettség és energia már némi magyarázatot igényelhet. Mivel a tárgyak hozzáértő kezekben mágikus tulajdonságokkal ruházhatók fel, ezek az értékek meghatározók ebből a szempontból. Máris elmagyarázom, miként.

A felszerelési tárgyakhoz hasonlóan varázslatokat is lehet alkotni. Ekkor is ki kell választani az alapigét, majd ehhez rúnák formájában hozzárendelni a módosítókat. Az összetettségről két dolgot kell tudni: egyrészt a maximális összetettséget a csapatodban lévő karakterek adott varázslatosztályban megszerzett összesített tudása határozza meg. Tehát, ha a főhős tizenötös értékkel rendelkezik elemi varázslatok terén, a harcos mukkot sem ért a dologhoz, de az íjász tíz pontot mondhat magáénak, a legbonyolultabb előállítható ige huszonötös értékű lesz.

Az energiaszükséglet hasonló módon adódik össze, ez gyakorlatilag a varázsláshoz szükséges mannamennyiséget jelenti.

Ily módon sokféle varázslatot lehet létrehozni. Az egyszerű tűzlabda hatóköre és sebzése jelentősen megnövelhető, sőt, akár egy varázslattal két golyó is elhajítható, ha van eléggé magas szintű mágus a csapatban. (Meg persze, ha ki tudjuk fizetni az ige előállítási költségét. :))

Ami viszont a fegyverek megbűvölését illeti, ott már kötöttebb a helyzet. Minden negatívnak van egyfajta összetettsége, s hasonlóképp a nyersanyagok is rendelkeznek ilyen tulajdonsággal, mely hozzáadódik az összértékhez. Így általában az mondható el, minél több fiók található az adott negatívban, annál magasabb lesz a késztermék komplexitása. Ez rendkívül fontos, mert ettől függ, hogy milyen bonyolult varázslat helyezhető a keretbe.

Ám fontos megjegyezni, hogy nem lehet bármiféle bűvigét fegyverbe „szerelni", csak azokat, amelyekbe bele van építve az aktiválási rúna. Ezeket a történet második harmadától lehet nagyobb számban beszerezni, az első szigeten én csak egyetlen egyre bukkantam rá.

Az aktiválás kétféle módon hajtható végre: használatkor vagy állandóan. Az előbbi értelemszerűen a támadó fegyverek esetében alkalmazható, az utóbbi viszont bármibe beépíthető. Ám mindegyikről tudni kell, hogy a varázslat csak akkor lép működésbe, ha maga az eszköz rendelkezik elég energiával. Tehát, ha mondjuk, a tárgy energiája a varázslat kétszerese, az ige kétszer léphet működésbe, ezután el kell telnie némi időnek, míg újból elsülhet.

Nem semmi, mi? :) No, azért nem kell megrémülni, a gyakorlatban mindez nem ilyen vészes, viszonylag hamar ki lehet ismerni a szabályokat.

Az ilyen módszerekkel előállított cuccok közül nekem például leginkább a gyengítő kard jött be, mely egyetlen csapással töredékére nyesi vissza az ellenfél erejét, s mivel az életerő is nagyrészt ebből a tulajdonságból adódik, annak legfelső értéke is körülbelül a felére zuhan. De nem rossz a lassító nyílvessző vagy a gyógyító páncél sem, bár ez utóbbi meglehetősen megbízhatatlan, hiszen gyakran a legkisebb karcolásra is vad mágiakitöréssel válaszol, máskor meg a levágott végtagok sem tudják különösebben meghatni.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.fishtankgames.de
www.rpgplanet.com

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	10/15
JÁTÉKÉLMÉNY	38/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P300, 64MB RAM, 300 MB HDD, D3D

90

A HARC

Igazából e téren alig van szükség magyarázatra, legtöbbször az üsd, ahol éred taktika a legcélravezetőbb. Bár azért ez ebben a formában nem teljesen igaz, a játék kezdetén, mikor a karakterek még híján vannak erős fegyvereknek, gyakran lesz szükség lopakodásra is. Ily módon az ellenfelek háta mögé settenkedve, és a numerikus billentyűzet megfelelő gombjának lenyomásával, lehetőleg fejre támadva a rendes sebzés sokszorosát vihetjük be ellenfelünknek, gyakran egyetlen csapással kivégezve azt. Ráadásul ennek a támadási módnak megvan az a nagy előnye, hogy hacsak nem követik figyelemmel minden mozdulatunkat, az áldozat társai nem szereznek tudomást a merényletről, így jó esélyünk van rá, hogy hamarosan ők is hasonló sorsra jussanak.

ÉS VÉGÜL A KÜLSŐSÉGEK

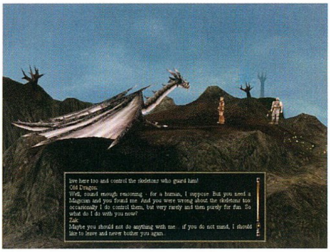
Kis híján elfelejtettem írni róla, milyen is a játék. Nos, a kinézetre nem lehet panasz, az oroszok saját fejlesztésű motorja kellőképpen szép környezetet biztosít. Persze, nem hasonlítható mondjuk a Quake 3 Arenához, de azért a séta így is nagyon hangulatos tud lenni az erdőben, miközben különféle vadállatok szaladgálnak körülöttünk. Bár azért az meglepő volt, hogy 700 MHz-es processzorral és TNT2-es grafikus kártyával 800x600-as felbontás mellett a képernyőgörgetés időnként igencsak szaggatott. De aki nagyravágyó, fizesse is meg az árát, ugyebár, mivel alacsonyabb felbontásban már egy rossz szavam sem lehetett.

A hanghatások is kellemesen idomultak a környezethez, bár a karakterek túl gyakran felzendülő válasza a kiadott parancsokra időnként meglehetősen idegesítő volt már, valamint a csaták közben hallható zene sem mindig érte el az általam áhított színvonalat.

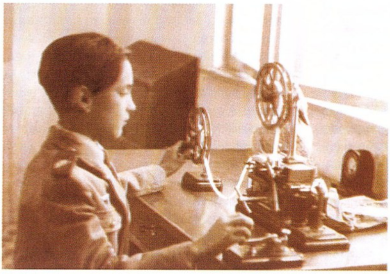
Ettől függetlenül én nagyon megkedveltem az Evil Islandset. Annak ellenére, hogy kezdetben csak új munkaként könyveltem el a cikk megírását, végül épp a többi játék szorult háttérbe, amelyeket mindenképen ki akartam próbálni.

Ezt a programot mindenkinek csak ajánlani tudom, akár gyakorlott szerepjátékosról van szó, akár olyanról, aki csak épp most ismerkedik ezzel a stílussal.

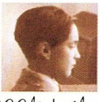
Bird
bird@vogel.hu



Az információáramlás kezdeti lehetőségei után...



Internetszolgáltatás az ország egész területén.



Korlátlan 3000ft+áfa
Korlátlan internet elérés
1 db e-mail cím
25 mb e-mail tárhely
20 mb www tárhely

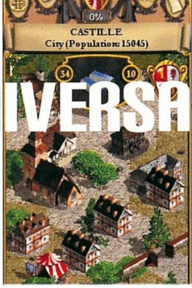
Üzleti I. 5000ft+áfa
Korlátlan internet elérés
5 db e-mail cím
125 mb e-mail tárhely
100 mb www tárhely

Üzleti II. 10.000ft+áfa
Korlátlan internet elérés
10 db e-mail cím
250 mb e-mail tárhely
200 mb www tárhely
Domain-név fenntartással

Bérelt vonal 35.000ft+áfa
Korlátlan forgalom
64 kbit/sec sávszélesség
Ingyenes domain-név regisztráció
Ingyenes domain-név karbantartás

enternet
INTERNET MINDENHOL
1134 Budapest, Csángó u. 8.
Tel.:412-2001, Fax:412-2099
www.enternet.hu

EUROPA UNIVERSALIS



StartBox

Fejlesztő: Paradox Entertaintment
Kiadó: Strategy First
Web: www.paradoxplaza.com

BEVEZETÉS

"Nem volt még ily idő, s nem is lészen újra..."

Europa Universalis... Az Öreg Kontinens egyesítésének álma korántsem új keletű, elég csak az ókorban a "Pax Romana" jegyében született törekvésekre, a kora középkori frank expanzióra, a XVI. századi spanyol uralkodók "Katolikus Európájára", vagy az új millenniumban a földrész keleti részét is magában foglaló EU megteremtését célzó tervekre gondolunk. Ám végül mind a római imperátorok, mind kései utódaik, Charlemagne és II. Fülöp elbuktak a feladat nagysága alatt, s a történelemben ugyanaz a lehetőség ritkán adatik meg kétszer. "Nem volt még ily idő, s nem is lészen újra..." – hallható az EU intrójában. Vagy mégis? A Disciples: Sacred Lands, a Sudden Strike, vagy újabban a Kohan: Immortal Sovereigns és a kiváló Cossacks: European Wars alkotásokkal névjegyét letevő Strategy First legújabb programjában nem kisebb célt tűzött maga elé, hogy kezünkbe tegye az 1492 és 1792 közötti Európa sorsát, annak minden diplomáciai, gazdasági, katonai és társadalmi vonatkozásával együtt. Talán mégis csak új folyás adható a történelem menetének? Az Europa Universalis alkotói ezt a hihetetlenül ambiciózus célt tűzték maguk elé, lássuk hát, hogy sikerült-e megfelelniük az önmaguk által felállított rendkívül magas mércének...

GRAFIKA, AUDIO, INTERFÉSZ

Az impresszió ereje

Az első benyomások döntően befolyásolhatják egy programról kialakított véleményünket, s úgy tűnik, hogy ezt az alapigazságot a Strategy Firstnél is felismerték, hiszen annak ellenére, hogy alapvetően hard-core stratégiai játékról van szó, láthatóan (és hallhatóan) komoly hangsúlyt helyeztek a játék által nyújtott audiovizuális élményre. A program grafikája, ha nem is állít fel új minőségi standardokat, legalább tisztességesen kivitelezettnek mondható, valahol félúton helyezkedhet el a Shogun: Total War stratégiai részének puritán vizualitása és a Risk II színpompás világa között. Az alkotók számos olyan kis apróságot csempésztek az egyébként hagyományos 2D-s nézetet használó EU-ba, amelyek igencsak megdobogtatják a külsőségekre is fogékony stratégák szívét, hiszen seregeink zászlai vidáman lobognak a szélben, hajóink vitorláit friss fuvallat duzzasztja, az ostromlott városok felől baljós füstfelhők emelkednek az égnek, s persze, ami a legfontosabb: az egységeink által végzett tevékenységek részletesen animáltak. A célnak tökéletesen megfelelő grafikát az adott szituációtól függő hanghatások (harsonák, a közelharc fülsüketítő lármája, ágyúk dörgése stb.) és grandiózus zenei aláfestés egészíti ki hatékonyan, e téren tehát minden adott a megfelelő hangulat megteremtéséhez.

Hasonlóan szinte csak jók mondhatók el a program felhasználói interfészéről is: a katonai, kereskedelmi és infrastrukturális fejlesztések aktuális állapotáról tájékoztató kimutatások egyetlen kattintással elérhetők. Külön dicséret illeti a program által használt térképrendszert, ahol nemcsak a különböző témájú megjelenítési módok (általános, diplomáciai, gazdasági) közötti váltás oldható meg villámgyorsan, hanem azok ténylegesen is hasznavehetők a követendő stratégia megtervezése során. A tartományokra osztott térkép bármelyik pontjára klikkelve az aktuális módtól függően kimerítő információt kaphatunk az adott provinciáról. Ugyanitt az EU interfészének azt az érdekes újítását is megfigyelhetjük, miszerint a tartományokról megjelenített információk hyperlinkeket is tartalmaznak: pl. ha valamelyik provincia fő terméke a gabona, elég ennek ikonjára kattintanunk, hogy megtudjuk a termék világpiaci árát, vagy hogy a térképen kijelöljük a többi gabonatermelő tartományt. Akárcsak provinciáink ellenőrzése, egységeink irányítása is példamutató egyszerűséggel megoldott, hiszen elegendő egyetlen bal klikkel kiválasztani a kívánt hadsereget \ flottát \ telepest \ kereskedőt, majd jobb klikkel a kiszemelt célpont felé indítani. Bonyolultabb parancsok kiadásához az ugyancsak az egér jobb gombjával aktiválható shortcut menü használható.

JÁTÉKMENET

Historikusok, közgazdászok és szociológusok előnyben

A játékmenettel elérkeztünk ahhoz a ponthoz, ahol az EU leginkább képes bizonyítani azt, hogy érdemes a stratégák fokozott figyelmére. A scenariók kiválasztásától kezdve az első lépések megtételén át egészen már világhírnévre vergődött birodalmunk adminisztrációjáig a program eme része egész egyszerűen zseniális. Első lépésként tehát a számunkra szimpatikus hadjárat mellett kötelezhetjük el magunkat: a historikus érdeklődéssel megáldott játékosoknak szinte csak kívánniuk kell, s álmaik valóra válnak, hiszen a választékban ugyanúgy megtalálható a harmincéves háború, az északi háború és a spanyol örökösödési háború, mint a teljes 300 évet felölelő "Nagy Hadjárat", vagy a sosemvolt Irokéz Birodalom felemelkedését is lehetővé tevő "Fantázia" scenario. Megválasztható továbbá, hogy a kampányok alatti történések valós történelmi eseményeken alapuljanak, vagy véletlenszerűen következzenek-e be, sőt, a két különböző játékmód vegyítésére is lehetőség nyílik. Ezek után az adott hadjárat során általunk irányítani kívánt nagyhatalom címerére kattintva máris a kampányhoz tartozó rövid

áttekintést olvashatjuk. Az indulás előtt érdemes továbbá áttanulmányozni a program által javasolt stratégiát is, ti. ha az adott állam valós történelmi szerepétől elrugaszkodó politikát folytatunk, igen hamar a vesztesek oldalán találhatjuk magunkat.

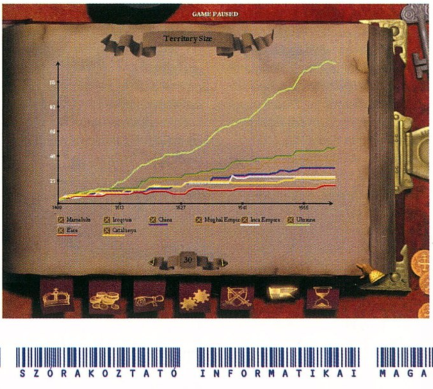
Sokakban joggal merülhet fel a kérdés, hogyan képes az EU "rábírni" a játékost arra, hogy több-kevésbé valóban a kérdéses nagyhatalomra jellemző diplomáciai, gazdasági, katonai és társadalmi irányvonalat kövesse. Nos, erre már a programmal töltött első pár óra után képesek leszünk önmagunktól válaszolni, ti. az EU rendkívül kifinomult büntető/jutalmazó rendszerrel rendelkezik. Ennek talán legfontosabb talpköve a győzelmi pontok intézménye, mivel ezeket elsősorban nem vég nélküli háborúk és hódítások révén lehet gyarapítani, hanem jóval inkább a program által adott küldetések sikeres teljesítésével. Az egyes missziókat kifejezetten az adott állam lehetőségeihez igazították: pl. az egészen a XVII. századig igencsak szegény, és tengeri kijárattal sokáig nem rendelkező Ausztriától senki sem várhatja el, hogy költséges katonai kalandokba bocsátkozzon, azt viszont jóval inkább, hogy megtartsa törzsterületeit, vagy hogy előnyös házasságokat kössön Európa vezető királyi házaival. Ugyancsak a renitens játékosok megrendszabályozását szolgálja a nagyhatalmak belső stabilitásának nyomon követése. Ez tulajdonképpen egy, az államok belső társadalmi kohézióját kifejező mutató, amelynek értéke –3 és +3 között változhat. A stabilitás többek közt hatással van alattvalóink produktivitására, hadseregünk harckészségére, sőt infrastruktúránk működésének hatékonyságára is, ennek megfelelően minden ezt csökkentő lépés (pl. szövetségeseink elárulása, "casus belli" nélküli, "igazságtalan" háború indítása, vallási türelmetlenség) hatványozott erővel üthet vissza reánk.

Érdekes módon az, aki a fentiek tükrében úgy gondolná, hogy az EU "kötöttpályás" játék, alaposan tévedne. A kétségkívül jelenlévő történelmi kényszereken túl ugyanis számos eszközzel egyengethetjük az általunk választott nemzet nagyság felé vezető útját. Lehetőségünk nyílik beavatkozni a szárazföldi hadsereg, a haditengerészet, a kereskedelem és az infrastruktúra fejlesztésének menetébe. Új tartományokat fedezhetünk fel, kolóniákat és kereskedelmi központokat alapíthatunk, s áruinkat eljuttathatjuk a világ legtávolabbi szegleteibe is. Államvallássá emelhetjük a katolicizmust, miközben üldöztethetjük a muzulmánokat, az ortodoxokat és a protestánsokat, ám megtehetjük ennek ellenkezőjét is. Elmélyíthetjük kapcsolatainkat a baráti államokkal, s szándékosan növelhetjük a feszültséget az ellenséges hatalmakkal, sikeres háborúkat követően pedig akár egész országokat is vazallusunkká tehetünk, vagy annektálhatunk. Takarékoskodhatunk, vagy költekezhetünk, hiteleket nyújthatunk, vagy kölcsönöket felvéve idézhetünk elő államcsődöt: az EU-ban valóban egy teljes új világ vár felfedezésre…

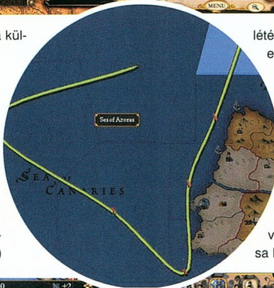
MI ÉS EGYÉB GYENGE PONTOK

Erős alapok, gyenge felépítmény

Mostanában szinte mindegyik, az első benyomások alapján szimpatikus alkotással való hosszabb ismerkedést követően kénytelen voltam szomorúan elkönyvelni, hogy a program intelligenciájáért felelős fejlesztők bizony nem álltak a helyzet magaslatán. Vérző szívvel bár, de azt kell mondanom, hogy sajnos nincs ez másképp az EU esetében sem. Pedig az előzmények rendkívül biztatók voltak: számos online és offline lap igencsak kedvező képet festett a programot irányító "MI"-ről. Ehhez képest én már az első játékórák során olyan döbbenetes hiányosságokkal találkoztam, amelyek alapjaiban rendítették meg az EU-ba vetett hitemet. Csak a példa kedvéért: adott egy katonai konfliktus egyfelől Anglia és Nápoly, másfelől Francájszföld, Svájc, a Pápai Állam, Savoya és Navarra között. A franciák csapatokat vonnak össze a Csatorna innenső partján. Mit tesz eközben az angol hadvezetés, élén VII. Henrikkel? Ahelyett, hogy tengeri fölényére támaszkodva megakadályozná az ellenséges partraszállást, csaknem a teljes flottát a Földközi-tengerre küldi, segítendő Nápolyt a



Pápai Állam "félelmetes" hajóhada ellenében. Az eredmény: a győztes XII. Lajos már Londonban karácsonyozik, Anglia elveszti Calais-t, utolsó hídfőállását a kontinensen, ráadásként Wessexet is kénytelen átadni. Hiteles, nemde? Ám még ennél hajmeresztőbb dolgok is gyakorta megtörténnek az EU virtuális csataterein, elég csak olyan kevéssé valószerűnek tűnő eseményeket említenem, mint pl. a "rettegett hírű" havasalmértékben a küldetésekben rögzített célokra összpontosítani, mint emberi ellenfele. Szerencsére a gépi intelligencia (igencsak viszonylagos!) létét, mint pl. az egyes államok közötti baráti viszony megbontása egy hamisított levél segítségével, uralkodócsaládok jó hírnevének aláásása koholt vádak-

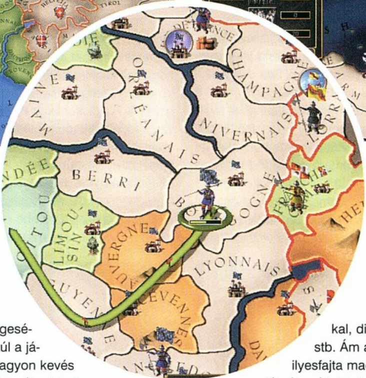


hogy az EU alkotói e téren is a fair play hívei...

BEFEJEZÉS

"A tökéletesség gyönyörködtet(ne)"

Átlagon felüli grafika és hanghatások, monumentális muzsika, áttekinthető és könnyen kezelhető interfész, a valaha volt egyik legkiforrottabb játékmenet, ám csak közepes gépi intelligencia – röviden e tulajdonságok adják az EU



földi hadsereg portyázásai a Mameluk Birodalomban, amelyeknek során a román fejedelemség mindjárt egy külbirtokra is szert tett az általa annektált Libanon (!) révén... Szép dolog a tényleg egyéni elképzelésekkel (is) rendelkező MI, de ezt azért talán mégsem kellett volna... Készséggel elismerem, hogy az EU intelligenciáját méltató tábornak bizonyos szempontból igaza van, hiszen a gép irányította hadseregek ügyesen vágják el utánpótlási vonalainkat, és támadják meg hátországunkat, viszont az is igazsághoz tartozik, hogy az MI pl. teljességgel képtelen döntő erőfölényt létrehozni a stratégiailag fontos irányokban, csapatait szinte minden esetben oktalanul szétforgácsolja, s korántsem képes olyan gyengeségén túl a játék nagyon kevés aspektusába lehetne komolyan belekötni: egyedüli kivételt talán csak a "tisztességtelen" diplomácia és a kémkedés hiánya jelent, részemről legalábbis üdvözöltem volna az olyasfajta lehetőségek meg-kal, diverzió stb. Ám az ilyesfajta machinációkról ezúttal teljesen le kell mondanunk: úgy tűnik,

esszenciáját. A Strategy First próbálkozása, hogy a megfelelő hűséggel modellezze Európa történelmének egyik legizgalmasabb időszakát, csak dicsérő szavakkal illethető. Ám a fejlesztők által felvállalt célokat mégsem sikerült maradéktalanul teljesíteni: az EU nagyon jó játék ugyan, ám végül elbukott a tökéletesség felé vezető lépcsősor utolsó néhány fokán...

Joshua
Joshua7401@hotmail.com

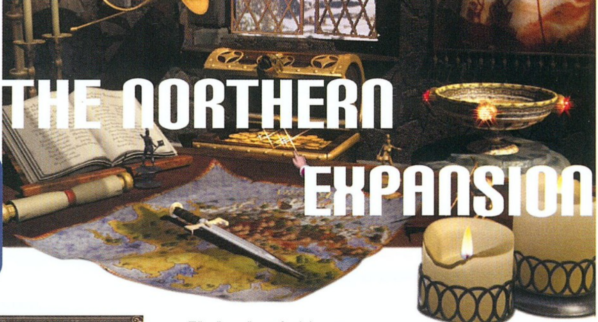
KAPCSOLÓDÓ LINKEK
www.strategyplanet.com

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	32/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P233, 32MB RAM, 150 MB HDD

80

MAJESTY: THE NORTHERN EXPANSION



StartBox

Kiadó: Infogrames
Fejlesztő: Cyberlore
Web: www.majestyquest.com

EREDET

Nagyjából egy év telt el a Majesty: The Fantasy Kingdom megjelenése óta. Ha még emlékeztek, ez volt az a különleges valósidejű stratégiai játék, amelyben egységeidet nem irányíthattad, hanem jutalmak, vérdíjak kitűzésével vehetted rá őket arra, hogy megtegyék, amire szükséged volt, s ha megfelelően alakítottad városodat, akkor a szerzett pénzt nálad költötték el (kocsmák, piacok, kovácsműhely stb.). Akkor is azt mondtam, a program döbbenetesen eredeti, és bármily furcsa az ötlet, fantasztikusan működik. Nincs adatom arról, mennyire jöttek be a kiadó számításai, de talán megérte, mert most végre kiadtak egy küldetéslemezt hozzá. Elöljáróban csak annyit mondanék róla, hogy a Cyberlore kitett magáért, ám az új kalandot csak azok élvezik majd igazán, akik akkor vagy azóta mesterszintű játékosok lettek…

IZZASZTÓ KIEGÉSZÍTŐ

A történet szálai a birodalom északi tájaira vezetnek, egészen pontosan a Hellfire Mountains területére. E zord vidék természetesen bővelkedik szörnyekben, melyek közt feltűnnek új fajok is. Az igazi újítás természetesen nem ez: már megszoktuk, hogy a küldetéslemezek nagyrészt mennyiségi többletet, választékot és új pályákat hoznak. Mit kapunk még?

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.strategyplanet.com

Tömören összefoglalva: megváltoztatott képességű hősöket, új épületeket, fejlettebb AI-t és természetesen küldetéseket.

Az épületekről pár szót. Az általunk épített mauzóleumban lehetőségünk nyílik arra, hogy tároljuk elhunyt hőseinket, és ha van elég pénzünk, feltámasszuk őket. Érdekes a hősök csarnoka is, ahol a kalandozók gyorsabban gyógyulnak, s ha úgy tetszik, a lényekkel kapcsolatos viselkedésüket is befolyásolhatjuk. A nagykövetségen véletlenszerűen kisorsolt típusú hősöket vehetünk fel, de ezt az épületet leginkább a többjátékos módban hasznosíthatjuk. Ezeken kívül építhetünk ún. varázsbazárt is, ahol bővül a bájitalok választéka (pl. megjelenik a regeneráció), és az előőrs (outpost) is hasznos, bár nem feltétlenül szükséges újítás volt. Talán a felsorolásból is látszik, igazán egyik épület sem hoz semmi forradalmi változást a játékba.

A tizenkét új küldetés hihetetlenül nehéz, igazi kihívás veteránoknak. A most kiosztott nehézségi szinteket egész nyugodtan lehet a régi nehéz fokozaton belül elképzelni. Így aztán a feladatok teljesítése nagyjából ötvenórányi időt ölel fel, szerencsés esetben, ami egy kiegészítőtől szerintem szép teljesítmény. Szintén pozitívum, hogy nemcsak történetük változatos, hanem teljesíthetőségük módja is. Szinte mindegyikhez más és más taktika szükséges, és nem érezzük úgy, hogy az első fél óra mindig ugyanazzal telik. Egy biztos, mindegyik pokoli nehéz. :)

A hősök képességeit most nem részletezném, hisz nincs rá tér, de mindent megtaláltok úgyis a programon belüli helprendszerben.

MÉRLEGELŐ

Örülök, hogy a kiegészítő megjelent, mert ismét felidézte bennem a program kellemes emlékét. De akármilyen jó is volt egykor a Majesty, azután hogy végigjátszottam, nem vágytam elővenni újra és újra. Így tudásom megkopott, és most bizony pórul jártam. Szeretem a kihívásokat, s nem bánom, ha legyőznek, de nagyon érzékenyen érintett, amikor a bemelegítőnek szánt, elvileg kezdőknek kiírt kalandban elvéreztem. A Northern Expansion feladatai kizárólag profiknak készültek, ezért ha már te is kijöttél a gyakorlatból, ajánlom, előbb gyakorolj kicsit az eredeti programmal.

A grafika természetesen nem sokat változott. Igaz, tiszta, ropogós hó lepi be a tájat, de egyébként nincsenek újítások. Nem is volt rá szükség.

Jól esett kicsit nosztalgiázni, de már elég volt. Örülök, hogy játszhattam és megtapasztaltam, de számomra a Majesty már a múlté marad, szép emlék.

Lily

GRAFIKA	18/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	10/15
ÖSSZHATÁS	3/5

P166, 32MB RAM, 100MB HDD

73

ERACER

StartBox

Fejlesztő: Rage Software
Kiadó: Rage Software
Web: www.eracer-online.com

ÖKÖR ISZIK MAGÁBAN

Az ember nem is gondolná, hogy az egymás elleni játékokat milyen nehéz megszervezni. Kell ugye két nagyjából azonos erősségű gép, kell egy korszerűen kiépített hálózat, kell találni egy szabad időpontot a játékosok naptárában, és természetesen kell maga a játék. Mikor az eRacer megérkezett a szerkesztőségbe, Daubyval rögtön összekacsintottunk: nekünk ezt multiplayerben ki kell próbálnunk! Nagy nehezen teljesítettük mind a négy feltételt, és egyszer csak azon vettük magunkat észre, hogy ott állunk a rajtrácson várva a startot jelentő zöld jelzést. Elindultunk, de nem tettem meg 50 métert sem, mert teljes összevisszaság uralkodott a képernyőn. Az ellenfelek autói az egyik pillanatban még közvetlenül előttem voltak, a másikban hirtelen eltűntek a szemem elől, majd kicsivel később újra megjelentek, de jóval előttem. A következő kanyarban ez újra megismétlődött – no, először ekkor kiabáltam át Daubynak a másik szobába, hogy ez így nem lesz jó. Ő nem értette a dolgot, elmondása szerint nála a játék hiba nélkül futott. Kipróbáltuk még egyszer. Akkor már egy körön keresztül téptem a hajam. Dauby most sem értette, hogy miért álltam meg, és miért vagyok feldúlt. Nekem viszont volt egy halvány sejtésem: az én gépemet állítottuk „főnökre”, tehát a másik masina az én gépemnek volt alárendelve. Így már mindjárt nem volt semmi gond – nálam. Élveztem az első gond nélküli köröket, de a másik szobából hallatszó szentségelésből sejtettem, hogy ez nem a mi napunk lesz. A manapság kiadott játékok színvonalát ismerve sejtettük, hogy nem az összeköttetéssel van a hiba, de a biztonság kedvéért kipróbáltunk egy másik játékot is. Az Insane-t választottuk, amellyel semmilyen gond nem volt, egész jól elszórakoztunk vele, és nem kis lelkierő kellett hozzá, hogy további tesztelésre visszatérjünk az eRacerhez. További sikertelen próbálkozások után be kellett látnunk, hogy a program hálózatos része nem tökéletes (és akkor még nagyon finom voltam), az alárendelt gépen játszhatatlan. Ez a tény annál is inkább sajnálatos, mert a készítők elsősorban multiplayerre fejlesztették (amint azt a neve is mutatja), tehát pont a legfőbb ismérven bukott meg.

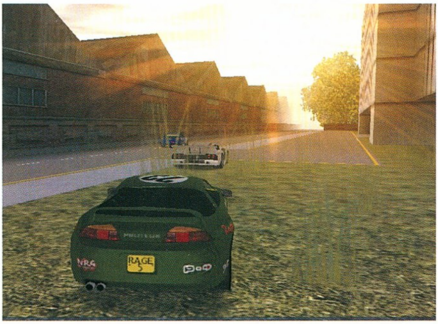
ÚJABB AKADÁLY

Azt hittem, hogy a kezdeti csalódás után single playerben végre a gondtalan játszás vár rám, de tévedtem. A legfapadosabb grafikai beállítással is eszméletlenül szaggatott, időnként furcsa pixelek takarták el a képet, és bizonyos idő eltelte után mértani pontossággal fagyott ki. A hirtelen ötletek után (pl. kidobom a monitort az ablakon) lehiggadva kiderült, hogy a videokártya drivere a hibás. Azért nem először erre tippeltem, mert még soha, a legújabb játékoknál sem fordult elő, hogy a használatos drivert nem szerették volna. Ez pedig a Detonator 6.31-ese, amelyet a 6.50-esre kellett cserélnem, hogy a fennforgások megszűnjenek (mindezt csak azért említettem meg, hátha másnak is pont ugyanez a gondja).

Mikor mindez elrendeződött, már semmi sem tarthatott vissza, hogy végre belemerüljek az eRacerbe. Természetesen az opcióknál kezdtem, azon belül is a grafika beállításával. Meglepődve vettem tudomásul, hogy a maximum felbontás 1024x768, a XXI. század hajnalán azért ez nagyon szolid. Biztam a gépemben, mindent a lehető legnagyobbra állítottam, de a kezdeti lelkesedésem az első röccenésnél kicsit alábbhagyott. Amikor pedig a második „szaggatós résznél” keresztbe álltam, mert olyan lassan rajzolta ki a pályát, megint csak ki kellett lépnem a programból, hogy játszás helyett még mindig a beállításokkal tököljek. (Személyes sértésnek veszem, hogy PIII-800, GeForce 2 és 256 MB RAM-mal ekkora felbontásban bármely játék szaggasson. Igaz, nem mindig és elviselhetetlenül, de lehet, hogy az a néhány pillanatig tartó időszakos megállás miatt veszti el az ember a nehezen megszerzett első helyét.)

VÉGRE JÁTSZOM

Rögtön a bajnoksággal kezdtem, mert minél előbb szerettem volna a rejtett autókat és pályákat is kipróbálni. A játék elején ugyanis csupán 2 autó választható (természetesen a legócskábbak), és a versenypályákból is csak 4 elérhető. A pályák megismerésére eleinte nem kell sok figyelmet fordítani, minden futam előtt lehetőség van kamera segítségével körbejárni azokat, és a vonalvezetésük sem bonyolult. Még a két erőtlen alapautó valamelyikével sem megvalósíthatatlan az első négyben végezni (amatőr módban ezt kell teljesíteni a továbblépéshez, profi osztályban az első kettő közé kell kerülni), de a rejtett autók és pályák előcsalogatásához az első helyen kell végezni. A három első verseny nyerése után egy-egy autó a jutalom, ezután már a pályák jönnek sorra. A későbbiek során fokozódik a helyzet, egyre kacskaringósabb és hosszabb vonalvezetésen kell mindenkit magunk mögé utasítani. Ha mindennel végzünk, 6 új autó áll majd a garázsunkban, és 10, eredetileg elzárt pálya nyílik meg előttünk (a későbbiekben a játék honlapjáról további pályák tölthetők majd le). Az elért eredményekért az első három pénzjutalmat kap, de van egy kis csavar benne, ugyanis az új autó vagy pálya felfedésének



árát levonja, és az autó sérülésének mértékétől függően is további pénzmagnak mondhatunk búcsút. Az így megmaradt összeg kerül a nevünk mellé, és ez alapján van meghatározva az összetett állása. A sérülésen sajnos nem azt kell érteni, hogy a felfüggesztés tönkremegy, vagy a hűtővíz felforr, ennél sokkal puritánabb dolgokra lehet számítani: az autó karosszériája deformálódik, és kb. 60% fölött a teljesítmény csökken (de nem kell kétségbe esni, ezt az értéket csak akkor lehet megközelíteni, ha direkt az ütközésekre állsz rá, és nem a helyezésre). Az autók nem valóságosak, de azért mindegyikre rá lehet ismerni. Van például Honda CRX, Honda Civic, Lotus Esprit, Toyota Supra, Porsche 911 GT1 stb. Rendben, hogy nem licencelték a márkákat, de azért némi információ elfért volna róluk a menüben. Az is lehet, hogy azért nem tették, mert nagy

különbség nincs köztük, vezethetőségre szinte ugyanazok, egyedül a végsebességben vannak eltérések (ezt azért részletesebben is ki lehetett volna dolgozni). Még az is megegyezik, hogy minden autó erőteljesen túlkormányzott, emiatt az irányítást kezdetben szokni kell. Nagyon agresszíven kanyarodnak, de ha az ember keze rááll, akkor néha jól is jön, mert így a kézifék használata nélkül is közel azonos fordulókat lehet végrehajtani, és nagyon sok időt lehet ezzel spórolni. Pályákból bőven van választék, rövidebb-hosszabb, kinek-kinek ízlése szerint, az pedig még egyedibbé teszi őket, hogy az útfelület minősége is széles skálán mozog: aszfalt, föld, sár, hó, eső. Ezeken az utakon a kocsik viselkedése nem különül el annyira, mint kellene, de némi változás azért érezhető (meg hát ugye, arcade játékkal van dolgunk, emiatt a realitás annyira nem is számon kérhető). Az autók fizikája a kategóriához képest jó, az erőcsúsztatások, az ugratókról való leérkezés, a tereptárgyakkal való ütközés és a többiek megforgatása is a valóságot szimulálja. Az ellenfelek agresszivitása azonban még „arcade szemmel" sem tetszett. Úgy viselkednek, mintha csak ők lennének a pályán, meg sem próbálják kikerülni a többieket. Sokszor előfordult, hogy mentem az ideális íven, és vagy nekem jöttek hátulról, vagy megpördítettek, ilyenkor pedig az első helyről valószínűleg már le kell mondani, mert egy kis hiba sem fér bele. Igaz, hogy dudálnak (ezt is ki lehet választani, nagyon jó sablonok vannak), de én azzal nem vagyok kisegítve. Ha már a hangoknál tartok, el kell mondanom, hogy igazán tetszettek: a motorhang, az ütközések zaja, az említett dudák, az eső hangja mind nagyon jó. A másik elemre, a grafikára kicsit panaszkodom, bár a textúrák szépek és élesek, továbbá az olyan látványos elemek sem hiányoznak, mint a szikra, a lángcsóva vagy a vakító napsugár, de a Motorhead vagy a NFS5 után az ember többre számítana. Az esős, illetve havas pályák azonban külön tanulmányt érnének meg, annyira jól sikerültek (félreértés ne essék, ezt csak a látványra értem).

A Rage Software mostanában ontja a közepes színvonalú arcade autós játékokat, talán még ez sikerült a legjobban. A kategória legjobbjával, a Motorheaddel azonban nem tudta felvenni a versenyt, főleg látványban marad el tőle (az a játék már három éves, de biztosan sokan emlékeznek még azokra az észvesztő színekre és fényekre), no és a hálózatos rész csapnivaló volta von le sokat az értékéből. De ha van üres fél órád, akkor azért el lehet vele játszogatni.

Tasnádi Zoltán
&Dauby

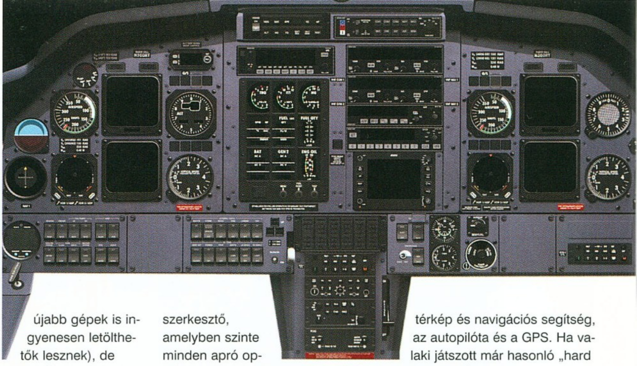
KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.rage.com

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	27/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	11/15
ÖSSZHATÁS	3/5

P366, 128MB RAM, 300MB HDD, D3D

75



FLY! II

StartBox

Fejlesztő: Terminal Reality
Kiadó: Take 2
Web: www.godgames.com

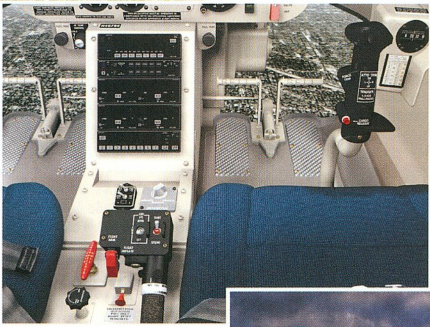
Polgári repülőgép-szimulátor-rajongók és megszállott on-line játékbúvárok már hónapokkal ezelőtt olvashattak a Fly! II megjelenéséről. A kiadó cég, a Godgames heti rendszerességgel mutatott be képeket a játékból kedvcsinálónak, illetve a fejlesztők (Terminal Reality) is folyamatosan

interjúkkal és nyilatkozatokkal látták el a különböző fórumokat. A jó marketingnek köszönhetően az átlagosnál nagyobb várakozás előzte meg a játékot, amely nem titkoltan a még ez évben megjelenő Microsoft Flight Simulator 2002 vetélytársaként jelent meg a piacon, április utolsó hetében.

A Fly! legújabb része alapból, azaz ha a dobozból rögtön a számítógépünk merevlemezére kerül, 7 repülőgépet, egy helikoptert és több mint 100 valósághűen lemodellezett világvárost tár elénk. A gépek listája meglehetősen impozáns, de sajnos egyetlen nagy utasszállító sincs közöttük, csak egy-, illetve kétmotoros kisgépek (Pilatus PC-12 Jetprop, Kodiak, Sahara, Aurora és Barracuda B200, Flyhawk 172 és a Peregrine 800TR), valamint a gyönyörű – de az amerikai krimikből már unalomig ismert - Bell 407-es helikopter.

Az igazság az, hogy szívesen vettem volna a Boeing 707-est vagy az Airbust is a listában valamelyik híresebb légitársaság színeiben (bár van ígéret, hogy újabb gépek is ingyenesen letölthetők lesznek), de mint látni fogjuk, lesz elég gondunk-bajunk ezekkel a „könnyebben" repülhető masinákkal is.

Az installálás és indítás után a meglehetősen spártai grafikuskár-



tya és opciós képernyő köszönti a pilótákat, majd miután a kötelező beállításokon túlestünk, némi töltögetés után már a kifutópálya végén találjuk magunkat, rögtön az „akció" kellős közepén, készen a felszállásra.

A játék alapvetően három játékstílust ajánl fel. A Quick Flighttal azonnal a pilótafülkébe kerülünk, itt nincs más dolgunk, mint szabadon repkedni, elfogyasztani az üzemanyagot, és optimális esetben leszállni valahol. A Flight Editor útvonal- és repülésszerkesztő, amelyben szinte minden apró opciót a saját kedvünk szerint beállíthatunk, kezdve a napszaktól, a földrajzi helyen át egészen az időjárásig. A harmadik és egyben legérdekesebb rész az Adventures, ami nem más, mint előre legenerált küldetések sorozata. Kipróbálhatjuk magunkat egy hibás gép pilótafülkéjében, vagy lejátszhatunk valamilyen valószerű missziót is. E kalandok alapját a játék speciális leírónyelve adja (Open Scenario Scripting System), amellyel saját magunk is alkothatunk hasonló küldetéseket.

Az avionika használatának megtanulása, nem is beszélve a navigációról, mint minden komoly szimulátorban, ebben sem gyerekjáték. Ez utóbbiban sokat segít a játékban bármikor előhívható térkép és navigációs segítség, az autopilóta és a GPS. Ha valaki játszott már hasonló „hard core" szimulátorral, annak nem lesz igazán nehéz hozzászoknia. Nincs értelme itt a cikken belül jobban belemerülni a témába, hiszen a kézikönyv mindent elmagyaráz, csak annyit még, hogy a játék e része a lehetőségekhez mérten a legtökéletesebben lemodellezte a valóságos rendszereket. Ha valaki gyakorló pilóta, valószínűleg könnyen ráérez az ízére, aki pedig – hozzám hasonlóan – még sosem vezetett igazi repülőgépet, hosszú estéket fog eltölteni a kézikönyv fölé görnyedve.

A játékban berepülhető bolygónk teljes felülete. Hozzáértők máris elhúzzák ennél a pontnál a szájukat, hiszen tudják, ilyen esetben a nagy terület majdnem mindig a grafika és a kidolgozottság minőségének rovására megy. Így van ezzel a Fly! II is. A fontosabb városok aránylag szépen kidolgozottak ugyan, de a többi terület meglehetősen sivár és ismétlődő textúrákból áll. Persze vannak érdekes helyszínek, de nagy általánosságban elmondható, hogy jobban járunk, ha csak az USA keleti és nyugati partvidékére korlátozzuk utazásainkat. Valószínűleg a fejlesztők is felismerték ezt a hiányosságot, és a tervek szerint folyamatosan új tájkiegészítéseket (terrascene) adnak ki a játékhoz, méghozzá ingyen. Jelenleg már

három ilyen tölthető le a Fly! II internetes oldaláról, ezek a San Francisco, New York és Párizs környéki területek megjelenésén javítanak.

Amit a készítők megspóroltak a táj grafikáján, bepótolták a repülőterek, a repülők és a műszerfalak kidolgozásával. Ez olyannyira igaz, hogy talán még nem is láttam olyan szimulátort, amelyikben a gépek és azok textúrái ennyire szépek lettek volna. Sehol egy elcsúszás, rossz méretezés vagy hiba. Nagyszerű látványt nyújtanak egy-egy leszállás alkalmával, vagy a felhők között, amint lassan előbukkannak a napsütötte kék égbolton. A műszerfalakról is csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Órákon keresztül szöszmötölhetünk a kapcsolókkal, a műszerek hangolásával, tekergetésével és a rádióval a több képernyőnyi kis kijelző között. Sajnos azonban még ezek a – ma már alapkövetelménynek számító - grafikai megvalósítások sem indokolják azt az iszonyú lassúságot, amely a játék sajátja. A program a kézikönyvben szereplő alapkövetelménynek bőven megfelelő gépen is játszhatatlanul lassú volt. Ez a konfiguráció (AMD Duron 700 MHz, 128 MB RAM, TNT2Pro) bármikor elvisz egy ennél sokkal szebb és kidolgozottabb Black & White-ot, a Fly! II viszont 640x480-ban, 16 bites színmélységgel annyira akadt, hogy felszállni sem sikerült vele. Minden gombnyomásra 15 másodperces késéssel jött a válasz, miközben egy repülős képregényt néztem a monitoron – nem kifejezetten légi akrobatikára kiélezett helyzet. Végül egy 1 GHz-es Athlon, kiegészítve egy Radeonnal bírta csak repülésre a Fly! II-t. Lehet, hogy ez a grafikai probléma csak nekem okoz majd gondot, mert ahogy Sasa mondta: ma már a GeForce2 MX az alapkövetelmény a játékokban.

A hangok sajnos szintén nem állnak a csúcson. Játék közben nem hallhatunk zenét, nincsenek érdekes effektek; ami zajt mégis sikerül kicsikarnunk a játékból, az is szegényes és unalmas.

Mielőtt mindenki megijedne, el kell mondanom, hogy a játéknak vannak persze pozitív tulajdonságai is. A legfontosabb a nagyon jó repülési modell. Minden gép különbözően viselkedik, más repülési tulajdonságokkal rendelkezik. Egyik madárból átülve a másikba a különbség minden esetben érezhető. Kezdő és gyakorlott pilóták is megtalálják a nekik tetszőt, nem is beszélve a helikopterről, amely igazi egyéniség a merevszárnyúak között. Nincs is annál mókásabb, mikor a 407-tel alacsonyan száguldozunk a város utcái felett, vagy az éppen felszállni készülő repülőgépek előtt.

A fejlesztőknek nagyon jól sikerült lemodellezniük az időjárási jelenségeket is. Vihar, szél, eső, minden, ami kell. A felhőzet több rétegben szabályozható, ha valaki pedig rendelkezik Internetkapcsolattal, akkor letöltheti az adott terület éppen aktuális időjárási körülményeit.

Aki a játék előző részét szerette, ezt is imádni fogja, mert a Fly! II megtartotta elődjének minden pozitív tulajdonságát, sőt, még rá is tett egy lapáttal. Ezek a fejlesztések mind olyanok, amelyek szebbé és okosabbá tették a játékot, de alapvetően nem javítottak a legfontosabb elemen, a játékélményen. A bosszantó hibák, a lassú és néha unalmas grafika sajnos erősen lerontja az összhatást. Az igazság az, hogy valami nincs rendben ezzel a játékkal. A gépigénye leginkább egy évvel előre mutat, a játékélmény viszont két évvel vissza. Ha valaki polgári repülőszimulátorral szeretne játszani, és már nem bírja kivárni az MS FlightSim 2002 megjelenését (már folyik a beta teszt!), inkább játsszon a 2000-es verzióval, mert jelenleg több kiegészítőt, több repülőgépet és több online partnert talál hozzá. Nem akarom ezzel leírni a Fly! II-t, mert egyáltalán nem rossz játék – javaslom mindenkinek, hogy adjon neki egy esélyt -, csak sajnos nem azt adta, amire számítottam.

Neuro
neuro@agria.hu

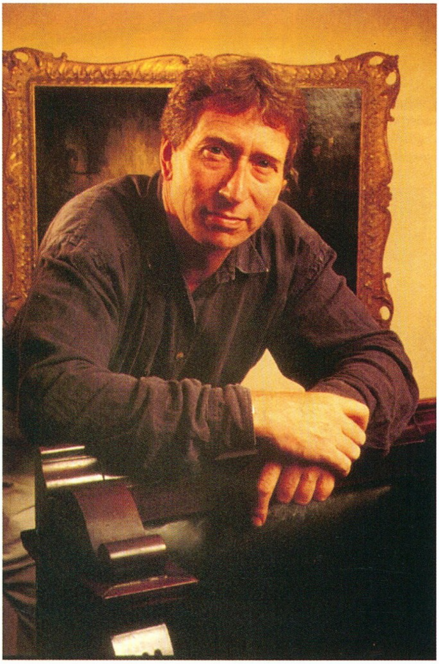
KAPCSOLÓDÓ LINKEK
fly.godgames.com

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	10/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

PII333, 128MB RAM, 1.2GB HDD, D3D

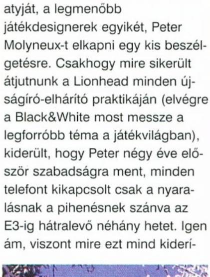
77

BLACK AND WHITE INTERJÚ



FEKETÉN-FEHÉREN STEVE JACKSONNAL

Az elmúlt hetekben (sőt, már hónapokban) gyógyíthatatlannak tűnő Black&White-láz lett úrrá az egész szerkesztőségen. A játék által kiváltott óriási visszhangot és vegyes érzelmeket látva úgy gondoltuk, érdemes lenne a program atyját, a legmenőbb játékdesignerek egyikét, Peter Molyneux-t elkapni egy kis beszélgetésre. Csakhogy mire sikerült átjutnunk a Lionhead minden újságíró-elhárító praktikáján (elvégre a Black&White most messze a legforróbb téma a játékvilágban), kiderült, hogy Peter négy éve először szabadságra ment, minden telefont kikapcsolt csak a nyaralásnak a pihenésnek szánva az E3-ig hátralevő néhány hetet. Igen ám, viszont mire ezt mind kiderítettük, egy másik nagy nevű lionheades fejlesztővel sikerült összefutnunk, akivel addig-addig beszélgettünk a majdan Peternek szánt kérdéseinkről, amíg csak kikerekedett a dologból egy kis interjú. Most tehát – amíg Peterre várunk - a fantasy regényíróból szerepjáték-alkotóvá, majd játékfejlesztővé és a híres Black&White napló írójává avanzsált Steve Jacksonnal következik egy kis beszélgetés, amelyet, ha minden jól megy, a következő hónapban követ majd a Molyneux-interjú.



PC Guru: Mire vagy a legbüszkébb a Black&White-tal kapcsolatban?

Steve Jackson: Manapság a játékok 99%-a folytatás, klón, vagy valamilyen licenc alapján készül, tehát a fejlesztők fantáziája meg van kötve, bizonyos dolgokhoz muszáj ragaszkodni. A Black&White-tal sikerült ezt elkerülnünk, a magunk útját járva a magunk ötleteit megvalósítanunk. Ennek köszönhető, hogy rengeteg új, soha nem látott játékelemet sikerült a programba beépítenünk.

PC Guru: Igazad van, nagyon kevés fejlesztőnek adatik meg az mostanában, hogy eredeti, kreatív játékkal álljon elő. Mit a véleményed a mostanság menő klón- és folytatás-háborúról?

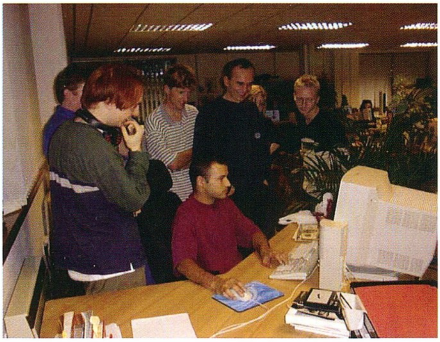
Steve Jackson: Ez a folyamat elkerülhetetlen: ahogy a játékgyártás egyre nagyobb üzlet lett, a kiadók egyre kevésbé szeretik kockáztatni a pénzüket. Tudod mennyibe került a Black&White fejlesztése? Huhh, inkább el sem árulom, több millió dollár, ezt elhiheted. Ha neked lenne pár millió zöldhasúd, te is a biztos sikert garantáló folytatások, meg licencelt játékok fejlesztésébe fektetnéd, nem kísérletezgetnél vele. A játékbizniszt ma már nem szerelemből csinálják, ez kőkemény üzlet, ahol öltöny-nyakkendős bankárok és közgazdászok döntenek. Őket meg ritkán érdekli, hogy a világ legjobb játékát, vagy egy halál unalmas klónt csinálsz, csak az, hogy melyiken keresnek többet. Ez a szomorú helyzet, és sajnos nem nagyon tudunk változtatni rajta, csak azzal, hogyha egyre több és több kreatív és innovatív játékot adnának el milliós példányszámban. Sőt, ha valamelyik klón nagy sikert arat, annak a nyereségéből is lehet, hogy a kiadó az újabb folytatás mellett megfinanszíroz egy kreatív, kísérletező játékot. De az éremnek van másik oldala is: azt hiszem, a folytatások és licencelt játékok nagy részével igencsak elégedettek lehetünk.

PC Guru: Melyek azok a játékok, amiket a legjobban vársz, és mivel játszol mostanában?

Steve Jackson: Leginkább a Commandos 2-re, a Warcraft 3-ra és a Civilization 3-ra vagyok kíváncsi, ezeket várom legjobban. Visszatérve még egy kicsit az előző témára: látod, kapásból három folytatást említettem. Az, hogy valami licenc, vagy sokadik folytatás, nem szégyen, vagy hiba, attól még lehet a játék bombajó! Most éppen mivel játszom? Hát a Black&White-tal! Komolyan... Tudod, egész más egy játékot úgy nyomni, hogy megveszed, elolvasod a kézikönyvet, és nekiülsz, meg úgy, hogy ismered a belső felépítését, a logikáját, és évekig küzdöttél, hogy minden a helyén legyen benne. Na meg az sem utolsó szempont, hogy a kis emberkék a munkatársaimról vannak elnevezve... Emellett egyébként a Desperadost és a Cossacksot nyomom mostanában. Láthatod, elég nagy stratégia-rajongó vagyok.

PC Guru: Ha beülhetnél egy időgépbe, és visszaugorhatnál a Black&White fejlesztésének első napjára, mit csinálnál másképpen?

Steve Jackson: Hmmm... talán nagyobb hangsúlyt fektetnék a



jó/gonosz téma kidomborítására, élesebben különválasztanám a „jó" és a „gonosz" játékosok játékmenetét. De egyébként semmi komoly, alapvetően mindent ugyanígy csinálnék.

PC Guru: Mit tartasz a jó játékdesign legfontosabb ismérveinek?

Steve Jackson: A játszhatóságot. A játékélmény mindenek felett való, sok ígéretes játék azon bukik el, hogy ezt az elvet szem elől tévesztik. Jó játékok mindenféle formában és méretben léteznek a Tetristől a Black&White-ig (hehe, hazabeszélek) – de egyvalami mindben közös, a minél jobb játszhatóságra, a játékélményre törekvés, és minden más tényező alárendelése ennek.

PC Guru: Mi a véleményed a PC, mint játékplatform jövőjéről és az online játékok térhódításáról?

Steve Jackson: A PC-ben az a gyönyörű, hogy a léte biztos és stabil. Sosem fog eltűnni, az emberek nem fogják kidobni, mint egy túlhaladott játékkonzolt. Lehet, hogy a nagy pénz az éppen aktuális csúcskonzolokban van, de a PC még akkor is élni és virulni fog, amikor már a PlayStation 6-osok és X-Box 5-ösök is a padláson fognak porosodni. Szóval én bízom a PC-ben – az online játékokkal szemben viszont igen cinikus vagyok. Ha más játékosokkal, vagy mások ellen akarok nyomulni, az számomra csak akkor jelent élményt, ha olyanokkal játszom, akiket ismerek. Éppen az a poén benne, hogy elképzelem a bosszankodó arcát, amikor porrá gyalázom (vagy éppen fordítva, ő engem, most nem ez a lényeg), és hogy aztán utána lehet jókat dumálni a történtekről. Engem hihetetlen mód nem izgat fel, ha egy vadidegennel játszom valahonnan Timbuktuból, és nem értem, a timbuktui mit élvezne azon, hogy velem, egy számára tökéletesen ismeretlen fickóval játszik. Az online játék technikai kivitelezés oldaláról nézve fantasztikus dolog, de nekem hiányzik belőle a játékélmény. Ha egy idegen fazonnal játszom, az nekem semmivel sem ad több élményt, mintha a számítógép ellen játszanék. Ráadásul még a telefonszámlámat is növeli...

PC Guru: Will Wright és Sid Meier, két Molyneux-höz hasonló félistenként tisztelt játékdesigner nemrég közös munkába fogott. Te kivel dolgoznál szívesen a játékipar nagyjai közül?

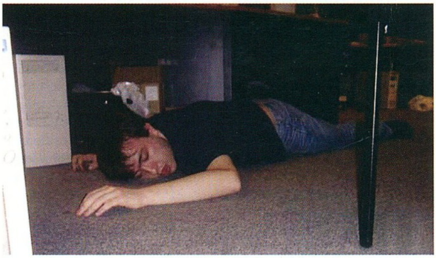
Steve Jackson: Bárkivel! Csak legyenek jó ötletei, elég kitartása, hogy megcsinálja, és üzleti érzéke, hogy el tudja adni a projectet...

PC Guru: Van valamilyen háziállatod? Ha igen, úgy neveled, mint egy Black&White-os lényt?

Steve Jackson: Hát, nem vagyok különösebben kisállat-rajongó... Viszont a feleségemnek van egy skót juhásza. Nagyon jó Black&White lény lenne belőle, úgy értem, jó jellemű. Hogy okos és hasznos lenne-e, azt nem tudom. Ha elképzelem tíz méter magas óriásként, brrrr...

PC Guru: Árulj el nekünk egy kis titkot a játékkal kapcsolatban, amelyet még senki nem hallott!

Steve Jackson: Oké: nem tudom, tudtátok-e, hogy az egész játék alapötlete a Végtelen Határok című sci-fi tévésorozat egyik epizódja közben bontakozott ki Peter agyában. A rész arról szólt, hogy az egyik fickó egy hangyakolónia mindenható istenének a szerepét játssza, majd egyszer csak valóban „hangya-istenné" válik.



PC Guru: Mit üzensz a magyar játékosoknak és a PC Guru olvasóinak?

Steve Jackson: Manapság a nagy európai és amerikai kiadók nagy figyelmet összpontosítanak Kelet-Európára, ahonnan csak úgy özönlenek a tehetséges és dinamikus játékfejlesztők. Oké, ne legyünk álszentek, minden tehetség és dinamizmus ellenére elsősorban az olcsóságuk az, ami miatt a kiadók érdeklődnek irántuk – de akkor is, soha vissza nem térő lehetőségek állnak a kelet-európai, köztük a magyar játékfejlesztők előtt. Tehát az olvasóknak azt üzenem, ha komolyan szeretik a játékokat, tegyenek próbát a „másik oldalon", és vágjanak bele a játékkészítésbe: megéri!

PC Guru: Köszönöm a válaszokat, ha minden igaz, nemsokára Peterrel folytatjuk!

Steve Jackson: Sok szerencsét hozzá!

Hancu
en@hancu.com
Különös köszönettel Stökinek és Josénak

GONDOLATÉBRESZTŐ

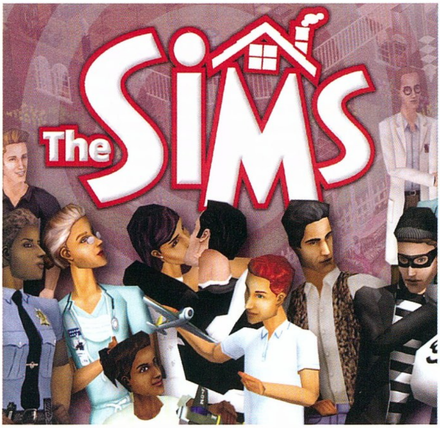
A PC-S JÁTÉKPIAC MA

Ilyenkor, E3 előtt (a lap megjelenésekor már után) a szerkesztőség mindig elgondolkozik azon, hogy vajon mi lesz az idei vásár nagy tanulsága. Mert konklúzió mindig akad, a tendenciák mindig szemmel láthatók. A nagyobb szakvásárokon szembesülhettünk először a CD-ROM-ok, majd a DVD-ROM-ok térhódításával, a multiplayer játékmód elterjedésével, de az online programok dömpingjére és a kis kiadók halálára is ott csodálkoztunk rá. A tavalyi E3 a konzolok rémuralmának sötét jövőjével fenyegetett, a sok PlayDreamXStationCastBox-bemutatótól komolyan megijedtünk. Annál meglepőbb, hogy az idei E3 tanulsága könnyen lehet az, hogy „nem eszik olyan forrón a kását", azaz korai lenne még temetni a PC-ket. A téma bőven megér egy hosszabb misét, ezért az e havi Gondolatébresztőben a PC-s játékpiac mai helyzetéről és annak farkastörvényeiről lesz szó, az eljövendőt pedig a következő számban boncolgatjuk majd – garantálom, hogy az első hallásra száraz téma legalább annyira izgalmas, mint a múlt havi pszichológiai önmarcangolás.

Anyaggyűjtés közben összeakadtam egy olyan cikksorozattal, amelyet akár teljes egészében lefordíthattam volna ide. Brad Wardell projekt- és termékmenedzser publikálta értékes és nagy piacismeretről tanúskodó meglátásait az Avaulton, úgyhogy pofátlanul sok gondolatot loptam tőle ehhez az íráshoz – bízom benne, hogy most, hogy megjelöltem a forrást, nem tartjátok ezt plágiumnak. Brad egyébként kizárólag az amerikai piacról ír, igyekszem ezt majd kiegészíteni saját véleményemmel és a hazai piac helyzetével. Wardell úr figyelemreméltó felütéssel kezdi a cikket: a tavalyi évben az állítólag haldokló PC-s játékipar bevétele nemhogy csökkent Amerikában, hanem jelentősen emelkedett, körülbelül 20 %-kal. Ennek oka egész egyszerűen az, hogy egyre többen vannak azok az emberek (és számuk még évekig emelkedni fog), akik meg tudnak fizetni egy otthoni számítógépet, és kellően tehetősek ahhoz, hogy játékokat is vegyenek hozzá. Ugyanakkor a túlkínálat nagyon agresszív, a piac nem bír el ennyi szórakoztató szoftvert. Adódik is a kérdés: miért éri meg a kiadóknak, hogy ontják magukból a játékokat? Nos, nem éri meg. Hogy ezt az ellentmondást megértsük, meg kell ismerkednünk a piac három legfontosabb szereplőjével, a kis- és nagykereskedőkkel, a kiadókkal és a médiával.

Az említettek közül a kereskedők helyzete nyerő: ők határozzák meg, hogy milyen játékok kerülnek ki a boltok polcaira, ezért a többi szereplő ki van szolgáltatva nekik. A kereskedőt pedig csakis a haszon érdekli. Nagyon jól tudja azt, amit a kiadók nem szoktak hangoztatni: a legtöbb játék teljes élettartalma alatt kevesebb, mint 20 000 példányban kel el. Egy Simsre vagy Diablo II-re több száz olyan program jut, amely a kutyát sem érdekli. Ez pedig azt eredményezte, hogy a kereskedők haszonszerző stratégiájában paradigmaváltás következett be: már nem azzal akarnak pénzt keresni, hogy kiraknak minden létező játékot, és imádkoznak, hogy a vevő vigye haza valamelyiket (egy programon amúgy is csak néhány dollár a profitjuk), hanem jó pénzért kiadják a polcaikat a kiadóknak. Ennek folyománya, hogy a kereskedő biztos zséhez jut, a kiadók pedig versenghetnek egymással még a nagyobb megastore-okban is. A boltok választéka ugyanakkor szegényebb lesz, mivel a kereskedők igyekeznek minél nagyobb helyeket eladni a kiadóknak, hiszen a kiadó csak akkor fog bérelni legközelebb is, ha valamennyire megéri neki a biznisz. Márpedig, ha több olyan játék van, amely sok-sok polcot elfoglal – a választék csökken, a betévedő vevők pénze kevesebb program között oszlik meg, s ez a kiadók számára még a bérleti díjjal együtt is kedvezőbb lehet, mint a korábbi, „vegetálós" modell. Így alakult ki az a nonszensz helyzet, hogy ma az amerikai kereskedők kifejezetten törekszenek arra, hogy boltjuk választéka minél kisebb legyen.

A kereskedők céltudatosságával szemben a kiadók többsége tanácstalan, és leginkább a filmiparhoz hasonlóan próbálja bevezetni termékeit. Márpedig a játékok piaca nem úgy működik, mint a filmeké, mert ez utóbbiban éppen a kereskedői pozícióban levő mozik függnek az árut szolgáltató kiadók, vagyis a filmstúdiók kényétől-kedvétől. Egy stúdió megteheti azt, hogy kisköltségvetésű filmet készít, s remélhet nagyobb hasznot tőle, de a játékiparban ez nem működik, mert a kiadók csak a drágább szoftvereknek bérelnek helyet a kereskedőknél, így van egyedül esélyük arra, hogy azok valamelyest visszahozzák az árukat. Mondhatni, a játéknak a büdzséjével kell kiérdemelnie azt, hogy a polcokra kerülhessen. A kiadók pozíciója tehát még bizarrabb, mint a kereskedőké: inkább kiadnak egy drága programot, mint tíz olcsóbbat. És ha már sok pénzt költenek, igyekeznek biztosra menni, és régi sikerek folytatásait gyártatják le (többek között ezért van olyan kevés ere-



JÁTÉKKATEGÓRIÁK AZ AMERIKAI PIACON

(a számok csak az amerikai piacra vonatkoznak)

Leírás	Példa	Költségvetés	Forgalmazás	Átlagos ár (dollár)	Eladott példányszám (ténylegesen a játékért fizetők száma)
Régi bestseller folytatása, szinte biztos siker.	Quake III, Diablo II	Nagy	Kiadón keresztül	40-50	200.000 – 5.000.000
Ígéretesnek tűnő, játék (nem folytatás), amelytől nagyon sokat várnak a kiadók, ám az áttörő siker igen ritka.	Daikatana, Elite Forces	Jellemzően nagy	Kiadón keresztül	40 körül	15.000 –néhány millió
Megfontolt játéktervezéssel készült, gyakran jó, még mindig „A"-kategóriás játék, ám a boltokban nem szem elé kerül, hanem az alsóbb polcokra.	Call to Power, Caesar, Battlezone	Közepestől a nagyig	Kiadón keresztül	25-35	15.000 – 250.000, átlagosan 30.000
Minőségben az előző kategória, a forgalmazás módja azonban más: ezeknek a játékoknak a készítői nem bízzák a kiadókra saját programjuk sikerét. A büdzsé nagy részét a játéktervezésre fordítják, így sallangokkal (például átvezető mozikkal) ritkán találkozu	Combat Mission, The Corporate Machine	Jellemzően közepes	Magánerőből vagy Interneten keresztül (inkább az utóbbi)	20-35 (erősen változó)	5.000 – 100.000, átlagosan 10 – 20.000
„B" kategóriás játék a javából, amely általában már nem is a gamereket, hanem a szélesebb körű fogyasztói réteget célozza meg, időst és fiatalt egyaránt. Sok köztük a gagyi…	Deer Hunter, ügyességi játékok	Jellemzően alacsony	Kiadón kleresztül	20 körül	1000 – 5.000.000, átlagosan 10.000
Mint az előző kategória, csak nem kiadói segítséggel kerül forgalomba, hanem Interneten keresztül. Fizetni is a játék letöltéséért kell – és jó, ha minden századik letöltő fizet…	Lelkes amatőrök általában középszerű és gyenge munkái	Alacsony	Interneten keresztül	10-20 (erősen változó)	Általában 10.000 alatt
Minden, ami már a „B" kategória alatt van: kicsi, többnyire shareware programok, amelyek főleg pár perces kikapcsolódásra alkalmasak.	Asteroids	Nagyon alacsony	Interneten keresztül	Néhány dollár, vagy ingyenes	500-5.000

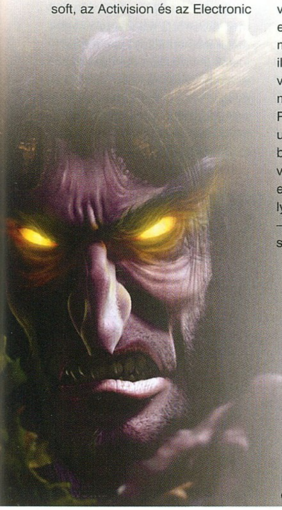
deti játék mostanság), egyre ritkábban kockáztatják meg azt, hogy sok pénzt ölnek egy teljesen eredeti játékba (a Lionheadet ezért is kell becsülni: a Black & White hosszas fejlesztése nem kevés rizikóval járt). Sőt, nagy költségvetésű játékokból is túl sokat készítenek, hogy nagyobb eséllyel akadjon köztük bestseller, egy olyan nem várt világsiker, mint a Sims. Látszik, hogy ez a piaci modell nem éppen életképes, ezért kezdték el a kiadók őrült módjára felvásárolni egymást, szeretnék, ha a tortát minél kevesebb szeletre kellene vágni (kisebb kiadók ma már szinte nem is léteznek). A három legnagyobb kiadó, a Microsoft, az Activision és az Electronic Arts játékrészlege így is veszteséges, egyelőre a konzolágazatból fedezik a deficitet. Mindenestre az látszik, hogy a cégek türelme és pénze nem végtelen: ennek a modellnek előbb-utóbb radikálisan meg kell változnia, és – mivel ezt a modellváltást a kereskedőknél kell elkezdeni – az átmenet keserves lesz.

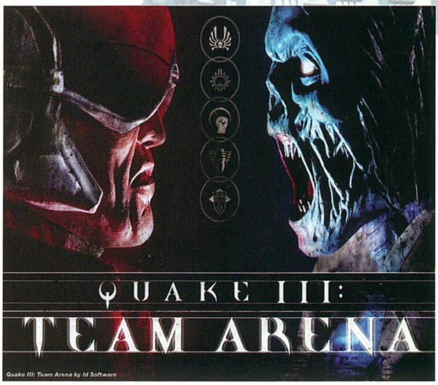
A mai játékpiac őrült helyzetét a média teszi teljessé, vagyis a számítástechnikai szórakoztató magazinok, műsorok és weblapok. A média fogyasztója ugyanaz az átlagember, aki játékokat vesz, emiatt a médiának figyelnie kell, hogy mi van a kereskedők polcain: a fogyasztó nyilvánvalóan csak akkor fog fizetni egy sajtótermékért, ha abból informálódhat a bolti kínálatot illetően, illetve eldöntheti a sajtó segítségével, hogy melyik programot érdemes megvenni. Emiatt minden PC-s újság és műsor kényszerűen ugyanazokat a játékokat mutatja be, ami a lappiacra is kihatással van: a fogyasztók nem tartanak el egy tucat ugyanolyan tartalmú folyóiratot (a sikeres multiplayereket – és egyáltalán a multiplayer játékstílust – is azért nyomják annyira a magazinok, hogy újabb olvasókat szerezzenek). A kritikák aránytalanságára jellemző, hogy a lapok gyakran egy meg sem jelent – ám megjelenése után biztosan a polcokra kerülő – játékról közölnek sokoldalas előzetest ahelyett, hogy a ténylegesen megjelent programokból mazsolázgatnának. Rengeteg Duke Nukem Forever preview-t olvashattunk már (és hol van még a megjelenése…), míg például a Combat Missionről nem nagyon hallottunk, holott jelenleg az az egyik legjobb taktikai háborúsjáték a piacon…

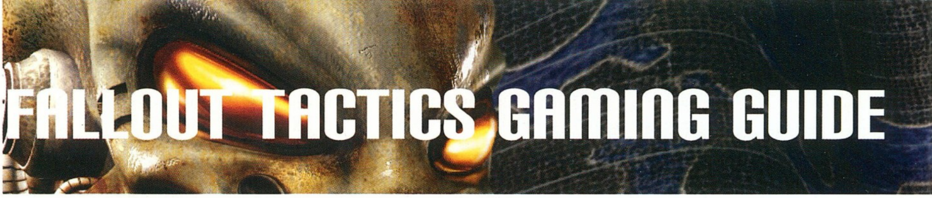
A mostani állapot tehát csak a kereskedőknek jó. Ők megkapják a pénzüket, de a kiadók csak vergődnek, és a média is rá van utalva a kereskedők kínálatára. Ez a kínálat pedig ugyebár szegényes, tehát a vevők is rosszul járnak, mert kevesebb – és mint láttuk, általában nem eredeti – program közül válogathatnak. Emellett a piaci játékkategóriák élesen elhatárolódnak, s ezek a kategóriák erősen determinálják a játék sikerességét, arról nem is beszélve, hogy ilyen becsontosodott osztályozás mellett nincs sok esély a változásra (a kategóriákat lásd a táblázatban). Mégis, ha belegondolunk, sorra érkeznek az adatok sokszázezres eladásokról – ez ellentmond a fent vázolt szituációnak. Nos, a számok csalókák, ugyanis az árukapcsolás a számítástechnikai piac legmegszokottabb trükkjévé vált. Ha veszel egy gépet, egy videokártyát vagy egy nagyobb szoftvert, biztosan kapsz mellé egy ingyen játékot. Brad saját példát hoz erre: cége egy alkalommal gyártott egy OS/2-es ügyességi játékot, amely a kapcsolt eladásokkal 500 000 példányban kelt el. A kapcsolt termékekért azonban a gyártók és a kiadók általában igen keveset kapnak. Bradék minden egyes eladott szoftverért 10 centet zsebeltek be, így – hiába jutott el a program félmillió emberhez – csupán 50 000 dollárt kerestek a bizniszen. Tehát lehet az eladási ráta impozáns, az igazi kérdés az, hogy mekkora hasznot hoz a termék…

Sajnos, az eddig elhangzottak hazánkban is erősen érezhetők. Nincs piacformáló potenciálunk, ezért csak sodródhatunk az árral, s bármit teszünk, hozzánk is ugyanaz a néhány cím jut el, amely Amerikában is a polcokra kerül, és így a játékmagazinok is kénytelenek ugyanazokról a játékokról írni. A különbség csak annyi, hogy nálunk néha az alsóbb kategóriájú játékok is ugyanannyiba kerülnek, mint a „top" nevek (8-10 000 forint), így meglehetősen széles vásárlói réteg részesíti előnyben a jóval olcsóbb „reprint" játékokat (régi programok újranyomásai 1-4 000 forintos áron). A játékpiacon elvileg diktáló amerikaiak kényszerhelyzete rajtunk is érződik, így az esetleges változás is egészen biztosan hatással lesz ránk. Hogy ez miben áll, és hogy mit hoz majd magával, arra a következő havi Gondolatébresztőben keresem a választ, amikor a jelen után a lehetséges jövőt veszem ki.

Stöki
stoki@vogel.hu







FALLOUT TACTICS GAMING GUIDE

AZ ACÉL TESTVÉRISÉG TÉGED AKAR!

A játék dobozának hátoldaláról idézett mondatnál senki, a Fallout univerzumhoz közel álló személy nem vágyhat többre, magasztosabbra. Stöki múltkori számban megtalálható leírása után én nem vállalkozom kisebb feladatra, mint a saját tapasztalataimon nyugvó, az FT végigjátszásához szükséges összes tipp és trükk összefoglalására. Indulás előtt mindenkinek kötelezően ajánlom az 1.25-ös javítás telepítését – a családdal, barátokkal, barátnőkkel pedig úgy két hétig szakítsatok meg minden kapcsolatot!

KARAKTERGENERÁLÁS

Mint azt tudhatjátok, az FT-ben egyetlen karaktert kell létrehoznotok, a többieket a sorozó biztosnál vehetitek fel. Azonban, míg a korábbi Fallout-játékokban ez a feladat komoly fejtörésre késztetett, addig ebben - a játék mivoltából következően – viszonylag egyszerű döntés előtt álltok.

A játék hangsúlya az akción van, a cél tehát a minél agilisabb, távolra is pontosan célzó, gyorstüzelő és intelligens személy létrehozása, aki a szerencsével sem áll hadilábon. Elsőként a Jellemzőket (Traits) válasszuk ki: rendkívüli előnyt jelent a Gyorstüzelés (Fast Shot) és a Tehetség (Gifted). A játék első felében, az „environmental armour" megszerzéséig viszonylag védtelen emberetek számára létfontosságú, hogy hány akcióponttal (AP) rendelkezik, hiszen a harcok jelentős részét körökre osztva vívja ellenfeleitekkel, ezért a 10-es Gyorsaság (AG) kötelező. Ez önmagában azonban még kevés, a fegyverekkel pontosan kell bánni, ehhez nélkülözhetetlen a 9-es Érzékelés (PE). Gondoskodnotok kell arról, hogy szintlépésekkor sok „tudáspontot" kapjatok, emellett ellensúlyoznotok is kell a Tehetség negatív hatását, azaz a 9-es Intelligencia (IN) minimális követelmény. A Karizma (CH) saját karakteretek esetében, és az egész játékban is háttérbe szorul, így azt tegyétek a legkisebb, 2-es értékre – a magas érték mellett egyedül a „Divine Favor" perk szól. A maradék pontokat ajánlott egyenlő arányban szétosztani, de álljon itt hozzájuk három fontos tanács: ha a Szerencse (LK) értéke legalább 6-os, akkor a játék folyamán emberetek képes lesz a „Bonus Ranged Damage" perk elsajátítására, mely maximum 30%-kal nagyobb pusztítást garantál távolsági fegyverekkel (ezt egészítik ki a „More Criticals" és a „Better Criticals" perkek). Az Erőnlét (ST) létfontosságú a fegyverek használatát illetően, azonban 6-osnál mégsem ajánlott nagyobb értéket választani, mert a játék egyik legjobb nehézfegyverét, a Browning M2-t (követelmény a 9-es Erőnlét) a „Weapon Handling" perk segít használni. Az Állóképesség (EN) értéke eggyel növelhető, ha megtaláljátok a „Bunker Beta"-tól általában északnyugati irányban megtalálható „Gas Station"-t és ott megvásároljátok a mintegy 6000 ringpull értékű „Elixir of Life"-ot. Már csak a Tudások kiválasztása maradt hátra, itt mindenki válasszon ízlése szerint, de ne felejtsétek ki a Kézi Lőfegyvereket (Small Guns) és a Nehézfegyvereket (Big Guns). Igaz, hogy ez utóbbi használatára csak jóval később kerül sor, de megfelelő jártasság esetén azok azonnali alkalmazásával nagy előnyre tehettek szert. Hasznosak lehetnek még: Lopás (Steal), Csapdák (Traps), Lopakodás (Sneak) vagy az Energiafegyverek (Energy Weapons) is, a Zárfeltörésre (Lockpick) már a harmadik/negyedik küldetés előtt lesz megfelelő embered Rebecca személyében.

TAKTIKUS TANÁCSOK

1. Brahmin Wood

A küldetés nem egyedül, hanem Stitch, és Farsight társaságában kezdődik. Mivel mindhárman gyatrán kezelitek a fegyvereket, ezért fő taktika a bújócska: szép lassan, rejtőzködve, lehetőleg kúszva kell megközelítenünk az ellenfeleket, majd a fedezékből kilépve lőnünk, és oda visszalépnünk. A térképen jelzett hét pontot sorrendben érjük el, hiszen a raiderek által megszállt falu valóságos labirintus. A település közepén álló házban tartják fogva a lakosokat, itt két őrrel kell végeznünk, hogy kiszabadítsuk őket. A főépületben Horust, a bandavezért és közvetlen testőrségét

találjuk, legyőzésükben a „hunting rifle"-ok nyújtanak hathatós segítséget.

2. Freeport

Három új csapattag felvétele után induljunk útnak. A kiszáradt folyómedren délen keljünk át, beszéljünk a besúgóval, és próbáljuk meg észak felé haladva a kinti őrséget meglepni, így nem marad idejük a riadóztatásra (riasztók). Koncentráljuk erőinket, lehetőleg nyugati irányból hatoljunk be a málladozó épületbe, robbantsuk fel az alkoholfinomítót, majd egészen keletig tisztítsuk meg a terepet. Következhetnek a sátrak: vá-

lasszuk ketté csapatunkat, így gyorsabban végzünk a raiderekkel, végül ne kegyelmezzünk O'Reillynek sem. Csak ezután beszéljünk a törzsfőnökkel, majd a talált kulcsokkal nyissuk ki Ripley celláját és az északkeleten álló ház ajtaját is.

3. Rock Falls

Keleti irányba tisztítsuk meg a bázis oldalát, majd óvatosan lopózzunk a főbejárat őrei mögé. Váratlan támadásunk meghozza gyümölcsét, az őröktől megritkított kapun azonban még ne menjünk be, először az északra található roncstelepet és benzinlerakót semmisítsük meg. Bent a házakban három raider parancsnokot (Daisy – nála van a keleti ajtó kulcsa, Luke és Bo) találunk, persze komoly őrséggel. A terep megtisztítása után szabadítsuk ki a foglyokat (Diesoon cellájának kulcsa a tőle délre található házban az egyik őr zsebében lapul), és beszéljünk velük. Kelet felé haladva vigyázzunk az istálló utáni aknamezőn, majd hatoljunk be a bázis szívébe. A fenti őrök alatt kússzunk el, majd a lépcsőn felbaktatva támadjuk le őket, akárcsak a házban találtakat. Az alagsorban bujkál Jesse, a fő-fő raider, küldetésünk utolsó célpontja; távozás előtt a széfet se hagyjuk érintetlenül!

4. Macomb

Ne bajlódjunk a Hummerrel, Rebeccával megerősödve először tisztítsuk meg előtte az utat, különösen a tetőkön elhelyezett őrszemekre vigyázzunk. A második kapu kinyitása után (a kulcs hollétét a magában beszélő raider árulja el) a homokzsákok mögött lapuló rakétavetős őrre fordítsunk nagy gondot, de a házban megbújó gránátosra is vigyázzunk. A könyvtárossal beszélve annak ellopott szemüvegének keresésére indulunk (ne vegyük meg/el tőle a könyvet), ám a negyedik kapu előtt már molotov-koktélokat hajigáló civilekkel is összetűzésbe kerülünk. A keleti úton vigyázva haladjunk előre, hiszen alá van aknázva, a tetők pedig tömve vannak jól célzó raiderekkel. A keresett tárgy a könyvtár épületétől keletre fekvő házban (ebben sugárzik a fürdőszoba), egy láda mélyén rejtőzik. Vigyük vissza azt gazdájának, könyvet kapunk érte ajándékba – persze XP-t is. Az utolsó kapunál és azon túl mintegy 6-7 ellenfél, köztük egy rakétavetőt szorongató is található, legegyszerűbben a mesterlövészeket a tetőre helyezve szabadulhatunk meg tőlük, végül mindenkivel szálljunk be a terepjáróba.

5. Preoria

Minden emberünknél legyen Rad-X és Radaway (a törzs tagjaitól is kapunk ajándékba), mielőtt a föld alá ereszkednénk. A nyugati szobák egyikében sárga kulcsot találunk, majd a megfelelő ajtóval lezárt szobában, a lila szekrényben az első elemet. Haladjunk dél felé, és ügyelve az őrtornyokra hatoljunk be a generátorhoz, és kapcsoljuk vissza az energiaellátást. Újabb sárga kulcs (a hűtőben), az ajtó mögött azonban csapdával ellátott szekrény. Az időközben kinyílt kapunál valamelyik ember lépjen a kapcsolóhoz, a többiek az ajtók elé: amint feltárulnak, rohanjanak át a szobákon, majd újból húzzuk meg a kapcsolót, így remélhetőleg a felszínen a törzs tagjai közül senki nem veszti életét: a lila szekrény a második elemet rejti. Mielőtt a sugárfertőzött részbe lépnénk, vegyünk be az emberekkel egy-egy Rad-X-et: a főteremben találjuk Roachort, a csótányok királyát, mögötte a szekrényben (igen, ez is lila) a harmadik elemet. A felszínre érve beszéljünk mindkét elöljáróval, így XP-t és még egy elemet kapunk.

6. Quincy

A várost megszállták, így nemcsak az emberek, de a ghoulok is veszélybe kerültek. Másszunk fel annak a háznak a tetejére, ahol a sziréna van, majd kerüljünk a parancsnok mögé, és egy sorozattal terítsük le. Hillary - megmentéséért cserébe - nekünk adja a riasztót kikapcsoló kulcsot, de új feladatokkal is ellát. Ha kikapcsoltuk (XP), akkor a keleten álló szürke épület alagsorába menjünk, kapcsoljuk le a villanyt, majd lőjük le a fogva tartókat (a kékruhás nőn legyen a hangsúly), hatástalanítsuk a robbanószerkezeteket, és szedjük fel őket. Következő utunk vezessen a bordélyba, kétoldali ostrommal halálos áldozat nélkül fel tudjuk azt szabadítani (de érkezhetünk ide akár a földalatti járaton keresztül is). A városháza (kék embléma virít az elején) tetejéről bejuthatunk annak belsejébe, sőt az őrök és a deathclaw mellett is ellopakodhatunk, egészen a lányig: ismét több oldalról támadva könnyű diadalt arathatunk. Következhet a vasútállomás, majd a ghoul-negyed, ahol igencsak komoly harcokba keveredhetünk, de ha megmentjük Gorgit, akkor innentől kezdve akár ghoulokat is felvehetünk csapatunkba. Még mielőtt betörnénk a börtönbe, nézzünk körül a térképen, így rábukkanhatunk a templomban, majd pedig a lezuhant helikopter mellett rejtőző két-két deathclaw-ra is. A városháza föld-

szintjének keleti szobájából nyíló földalatti folyosón juthatunk a börtön épületébe, itt először a földszinten talált őrökkel végezzünk, majd azonnal rohanjunk az emeletre, és mentsük meg Warden Felixet. A polgármester asszonyhoz visszatérve a küldetést sikeresen teljesítettük.

7. Mardin

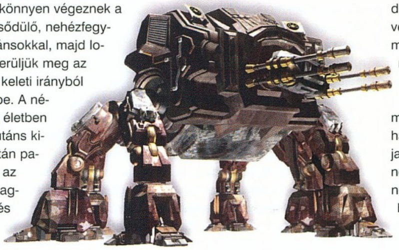
A felszínen számos őr, csótány és skorpió fogad, de velük könnyen elbánunk. Náluk nagyobb veszély a sugárfertőzött roncstelep és temető, de a beastlordok sem okozhatnak gondot. Legkönnyebb dolgunk akkor lesz, ha a pálya közepén található, hatalmas nyíláson keresztül ereszkedünk alá, hiszen először csak bogarak tucatjaival kell megküzdenünk. A cellák mellett elérkezünk a Matriarch börtönéhez is, itt azonban az őrök már rejtőznek és nehezen észrevehetők. Hiába találjuk is meg a kulcsot, még ne engedjük ki a foglyot, először menjünk a trónterembe, ahol Emperor Daar és kísérete tartózkodik. Hosszú harcok árán tisztítsuk meg a rejtekhelyet, majd csak ekkor engedjük szabadon a fogva tartott embereket és a deathclaw királynőt – így innentől kezdve már ilyen „szörnyeket" is toborozhatunk a bunkerekben.

8. St. Louis

Mindenképpen vigyünk magunkkal orvost! Elsőként a szigetet pucoljuk ki, itt találjuk meg a Fang Squad földi maradványait, és az egyik láda mélyén az első „sniper rifle"-t. Északnak haladva az aknamező felé vezető hídon induljunk útnak, egészen a Talon Squadig meg se álljunk, gyógyítsuk meg őket, hozzuk ide az APC-t és hagyjuk itt. Számoljuk fel keleten az erődtől délre és a lövészárkokban rejtőző – itt segítsünk a bajbajutott Burke-ön - összes mutánst, majd kezdjünk el a keleti részen lövöldözni. Mesterlövészeink a távolból könnyen végeznek a falakhoz csődülő, nehézfegyveres mutánsokkal, majd lopakodva kerüljük meg az erődöt, és keleti irányból hatoljunk be. A néhány, még életben maradt mutáns kivégzése után pakoljunk be az APC csomagtartójába, és végezzünk a küldetéssel.

9. Jefferson

A kétszemélyes scouter öngyilkosjelölteknek való, mi inkább az előttünk álló házba jussunk be, annak nyugati oldaláról – az aknákat ne felejtsétek el kikerülni! Ha végeztünk, következhet az első generátor, melyet mindössze két mutáns véd, majd araszoljunk tovább a másodikhoz, ahol azonban már két őrtorony is szórja az áldást. Időközben megtaláljuk első lángszórónkat, azonban rövid hatótávolsága miatt e látványos fegyver teljesen használhatatlan. A harmadik generátor szétlövésével feltárul a gyár óriási méretű kapuja, majd a mutáns parancsnok próbálja utunkat állni. A gyárba lépve beszéljünk a tudóssal, és



semmisítsük meg a negyedik generátort is; a bázisra való visszatérés előtt ne felejtsük el a zárt cellát feltörni, és látogassunk el a radioaktív alagútba is.

10. Kansas City

Ehhez a küldetéshez már „kifejezetten ajánlott" a nehézfegyverek profi kezelése. Elsőként a katedrálist kell megvédenünk, melyet a mutánsok három oldalról ostromolnak: északra elég leggyengébb emberünket küldeni (innen csak négyen érkeznek), nyugatra ajánlott két ember elhelyezése, délre pedig a maradék három, ide küldjük a legjobb lövészeket – tegyük mindezt körönkénti módban, hogy legyen időnk mindenkit a kívánt helyre juttatni. Amint északon és keleten a támadás megszűnt, küldjünk át mindenkit délre, nehogy valaki átjusson a védelmi vonalakon. Ezután nézzük meg a térképet, kutassuk fel a mutáns parancsnokokat (mindhármat), és végezzünk velük (az egyikük melletti ládában találjuk meg a játék legjobb 12ga töltényt használó puskáját, a „pancor jackhammer"-t). A kunyhókba nem kell a bejáraton át bemennünk, valamelyik irányból általában be tudunk lőni. Teljesen tisztítsuk meg a terepet, hiszen csak ekkor térhetünk vissza Bishophoz, és teljesítettük a pályát.

11. Osceolla

A kiindulási ponttól északi és keleti irányban is találkozunk egy-egy őrjárattal, szabaduljunk meg

tőlük, majd délkeleti irányból közelítsük meg az erődítmény mellett magasodó őrtornyot. Mesterlövészeink leszedik a tetején posztoló őröket, és máris rálátást nyerünk a falakon belül elhelyezkedőkre, sőt néhányat le is vadászhatunk közülük. A roncstelep és a lezuhant zeppelin körbekutatása (aknamező!) után szedjük ki az egyik kapunál álló őröket, majd másik mesterlövészünkkel egymás után intézzük el az amúgy is vaksi mutánsokat. Rakétavető segítségével végezzünk az udvaron összetömörülő őrökkel, majd ereszkedjünk a föld alá. A szűk szobákban óvatosan haladjunk, a gázhordókat jó messziről lőjük ki, a bárban különösen vigyázzunk (lángszórós az ajtó mögött). Gammorin és mutáns hívei könnyű ellenfelei az immár a Browningot is kiválóan kezelő csapattagjainknak, ettől függetlenül az aktatáskát és az asztal lábánál, a fal takarásában lévő holodiszket se hagyjuk érintetlenül.

12. Junction City

A küldetés elején nyugodtan beszélgessünk, sajnos Chuck hamisítványt sóz ránk. Casey apját meggyógyítva a lány csatlakozik az Acél Testvériséghez. Az első robotdarabot a csapostól vehetjük meg/el, majd a másodikat Juantól. Vigyázzunk arra, hogy amint a második darab a birtokunkba kerül, a reaver erők támadásba lendülnek, tehát érdemes mindenkit, kivéve az üzletelő csapattagot az északi kapuhoz helyezni. A nehézfegyverek az energiafegyverek ellen is hatásosak, sőt a mesterlövész puskák is kiválóan alkalmazhatók. Ha a támadókat megsemmisítettük, a házban találjuk meg a harmadik robotdarabot, majd a városba visszatérve és ott a polgármesterrel beszélve kiérdemeljük az utolsó, negyedik elemet is. Ha még csatangolunk, akkor a pálya délnyugati részén fekvő ház környékén is belebotlunk néhány reaverbe, az északnyugati térségben található létra pedig patkányokkal teli földalatti járatokba juttat.

13. Coldwater

Könnyedsége miatt érdemes előrevenni: nincs más dolgunk, mint megtalálni a tolvajokat, és visszaszerezni tőlük a 3 ellopott „power armour"-t. Képzettségeink és fegyvereink lehetővé teszik, hogy az egész küldetést CTB-ben játsszuk végig. A négy szintre osztott település első részében találkozunk Don Vinchenzóval, aki a harmadik szinten megtalált Ma Baker halálát szeretné elérni; semmi szükség nincs fölösleges atrocitásokra, ezért ne engedelmeskedjünk! A negyedik szinten rögtön összefutunk az első tolvajjal, lángpisztollyal hadonászik, ne engedjük magunkhoz közel. Nem sokkal később hatalmas, aknákkal telirakott terepen kell keresztülvergődnünk, amíg megérkezünk a déli részen fekvő ajtónyíláshoz. Innen rálátunk a második tolvajra és embereire, őket se kíméljük. Végezetül a harmadik enyveskezűt, Guldosciavót a nagyteremben találjuk számos barátjával együtt, de ők sem okozhatnak gondot, ha lekapcsoljuk a világítást. Juttassuk vissza az eltulajdonított páncélokat, térjünk vissza a bunkerbe, és vegyük meg első „power armour"-unkat.

14. Great Bend

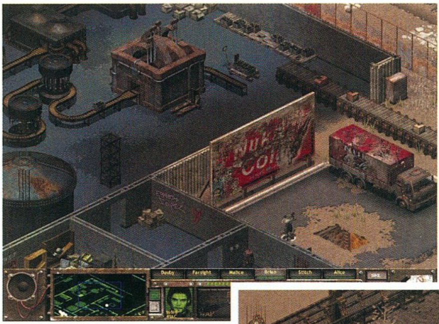
Új szerzeményünket helyezzük az energiafegyvereket jól kezelő (legalább 125%) csapattagunkra, majd indítsuk őt útjára. Jake után rögvest megtaláljuk Ripley könyvekkel teli holttestét – ha kiszabadítottuk őt a második küldetés során. Az első kapun áthaladva raktárépülethez érkezünk, melyet lézerrel felszerelt „security bot"-ok védenek: igen pontosan céloznak, és nagy sebeket ejtenek. A roncstelepre érve számos robottal keveredünk közelharcba, de végül csak elérjük Gloriát. A hídon átkelve és a védelmen átjutva érkezünk el az acélöntődébe, itt „load lifter"-ek tömege tör ránk, jobb őket távol tartani a csapattól; a Browning közelről leadott sorozatai garantáltan megállítják őket. A sérült „pacification bot"-tal, majd a kapu kinyitása után a kinti kiborgokkal is végezzünk, legvégül pedig a présudvaron található ellenfeleket rendezzük le. Távozás előtt nézzünk körül a kiszáradt folyómederben is.

15. Newton

A tankot ne használjuk, inkább a kezdőponttól délkeletre található épületet tisztítsuk meg, majd az emeletről lövöldözzük le az alant repkedő „hover bot"-okat, de vigyázzunk azok rakétáira. Menjünk át a hídon a térképen egyes számmal jelölt épületbe, törjünk át a robotokon, és beszéljünk az orvosi csapat vezetőjével, majd vezessük őt ki a megadott helyre (nem kell neki kíséretet adnunk, ha biztonságos útvonalat választva tereljük ki). Észak felől közelítsük meg a kettes számmal jelzett épületet, de a főbejáraton keresztül nem ajánlott behatolnunk, inkább lopakodjunk be a résen, fel az emeletre, kerüljük ki a csapdákat, és húzzuk meg a kapcsolót, így mindhárom őrtornyot kikapcsoltuk (ne felejtsük kivenni belőlük a Browningba való muníciót). Beszéljünk a nagykövettel, majd őt is vigyük biztonságba. Következhet a harmadik személy: néhány roboton átverekedve magunkat az alagsorban meg is találjuk, ráadásul itt szerezhetünk EMP prototípust is. Miután őt is a zónába helyeztük, induljunk meg a Nuka Cula gyár felé, tucatnyi „scurry bot" lelövése után szabadítsuk ki a tábornokot, majd látogassunk el a barakkokhoz: a labirintusszerűen összekötött épületeket érdemes teljesen átkutatni, jutalmunk a hűtőbe rejtett „advanced power armour". Visszafelé végezzünk a még működő robotokkal, javítsuk meg a tankot, és hagyjuk el Newtont.

16. Canyon City

Mindenképpen legyen olyan emberünk, aki a nehézfegyvereket kiválóan kezeli. Indulás után keleti irányból 6 robot támad ránk, visszaverésük után ne hagyjuk náluk



a robbanószerkezeteket és a detonátort sem, hiszen ezeket a tölteteket kell elhelyeznünk az energiafejlesztők talapzata mentén, majd közös frekvenciát választva nekik egyszerre felrobbantani azokat. Tegyük a helyére az elsőt, az udvart azonban a takarásban lévő földalatti járaton keresztül hagyjuk el, így az őrtornyok mögé kerülve azokat ki is kapcsolhatjuk. Innentől lép főszereplővé rakétavetős emberünk, aki a kilőtt tornyokból magához vett rakétákkal indul útjára: elsőként az ötös és a hatos fejlesztőt keresi meg, útközben még egy „pacification bot”-ot is elpusztít. Mindenképpen vigyük magunkkal az innentől kihagyhatatlanná váló „sunbeam gattling laser”-t, másrészt használjuk a számítógépes terminálokat (XP). A kettes számot viselő célpontot délről indulva keressük fel kapcsolóval hatástalanítva a bent várakozó őrtornyokat, végül pedig a hármas és a négyes célpont körzetét is tisztítsuk meg. Miután mindegyik lábához elhelyeztük a robbanószereket, repítsük azokat a levegőbe, végül ne felejtsük el az összes rakétát magunkkal vinni (nekem mintegy 180 maradt)!

17. Buena Vista

Utunkat előzze meg „power armour”-ok és megfelelő muníció vásárlása, továbbá hozzunk magunkkal olyasvalakit, aki magas fokon ért a tudományokhoz (ne zavarjon meg minket a paladinos bejátszás, mert menthetetlenek, még Percy is, akivel később találkozunk). Térképünk nem működik, csak embereink látására támaszkodhatunk: első célunk a pálya délnyugati sarkában található kezelőkonzol. Kapcsoljuk ki vele az erőmezőket, majd déli irányból induljunk a főkapu felé; a „behemoth” kellemetlen meglepetés, de elektromágneses fegyverekkel és gránátokkal könnyen megtörhető. A külső rész átfésülése után nyissuk ki a kaput (tudomány), először az őrtornyokat lőjük ki biztonságos távolságból, majd óvatosan ereszkedjünk le. Amint a komplexum belsejébe érünk, 7, addig rejtett „security bot” támad ránk, ám mostani felszereléseinkkel nem okozhatnak gondot. Végig megfontoltan haladjunk előre, a legnagyobb veszélyt általában az őrtornyok jelentik majd. Az erőmezőt újabb terminállal kapcsolhatjuk ki, a konzol pedig új információkkal szolgál. Célszerű először az északnyugati, majd a délnyugati energiafejlesztőket megsemmisíteni, és csak azután indulni meg a reaktor felé. A kétszárnyú ajtót az űrrepülő melletti terminállal nyithatjuk ki, a benti őrség legveszélyesebb tagjai a „hover bot”-ok lesznek. A két turbina kilövése után a reaktor a levegőbe repül.

18. Scott City

Hosszú, nagyon hosszú csatákra készüljünk fel, lelkileg is. Ahhoz, hogy a térképünk újra működőképes legyen, meg kell semmisítenünk a négy zavaróállomást. Először a roncstemetőt vegyük célba; dél felől támadjunk, készüljünk fel a „pacification bot” feltűnésére, amelyet rengeteg egyéb robot is segít. Hamarosan két, az utcán őrjáratozó „behemoth” is ránk ront, de a gránátoknak nem állhatnak ellen. Úgy haladjunk, hogy utoljára az internáló tábor állomását robbantsuk fel, így a foglyok kiszabadításakor a visszakapott térkép komoly segítség. A továbbiakban délről közelítsük meg a gyárközpontot, a tetőn mesterlövészeket állítsunk fel, és igyekezzünk a két, közelben található „behemoth” figyelmét felkelteni. Rengeteg robot legyőzésével jutunk fel a középső épület harmadik szintjére, ahol megtaláljuk Barnaky holttestét (láncát ne felejtsük), majd a játék eddigi egyetlen „MEC gauss minigun”-ját és a keresett kereskedőt, Kerrt, aki élet-halál között lebeg (ha előtte a földszinten használtuk a terminált, akkor az őrtornyok nem lőnek). Szabadítsuk meg kínjaitól, majd szecskázzuk szét a többi épületben állomásozó robotokat (az egyik dugig teli „hover bot”-okkal!), végül fektessük le az utolsó „behemoth”-ot, és hagyjuk el a várost.

19. Cheyenne Mountain

Kényes csomagot kell biztonságosan eljuttatnunk a „Vault 0” atombiztos kapuja elé. Mesterlövészeink előtt egészen a lankás emelkedőig nincs akadály – azért az aknamezőt kerüljük el, és a benyúló kanyonokban vigyázva haladjunk. Az itt felbukkanó „pacification bot” önmaga nem kihívás, de a túloldalról ránk zúduló sortűz kimértebb haladásra késztet. Tisztázzuk le a terepet egészen a hídon álló, „gauss rifle”-t használó robotig - az őrtornyot beleértve -, majd legalább két emberrel másszunk fel a létrán. A rendkívüli magasságnak hála, innen rálátunk minden megmaradt robotra, és könnyedén leamortizáljuk őket, akárcsak az őrtornyokat. Nem marad más hátra, mint 5 emberünket bekísérni a bunkerba, az utolsó pedig elhelyezi a bombát, majd maga is futásnak ered. Még épp időben, a robbanás előtt érünk vele fedezékbe.

20. Vault 0

Legnagyobb meglepetésünkre bent paladinokkal találkozunk, tőlük felszerelést vásárolhatunk, majd használjuk a terminált (tudomány), a kinyíló ajtón betóduló robotokat azonban hagyjuk átmeneti segítőinkre. Szerencsés esetben valamelyikük meghal, vagy legalább fegyvert vált, így itt is nagyszerű tűzerőre tehetünk szert (MEC gauss minigun, sunbeam gattling laser). Először a „Security” rész termináljáig kell eljutnunk, mely megnyitja előttünk az utat a „Cryogenics” részlegbe. Sajnálatos módon itt néhány „vault 0 citizen” is életünkre tör, így velük is végeznünk kell: amennyiben a terminált nem tudjuk használni (magas tudományérték szükséges), akkor a levágott fejjel is kinyithatjuk a „Power” részleg kapuját. Hosszú harcok után érkezünk meg az energiafejlesztőkhöz, mindhármat aktiválva az ellátás visszaáll. Térjünk vissza a kiindulási pontunkhoz, majd a lifttel az utolsó helyszínre érkezünk meg. A kapunyitás után a kiborg Barnaky és testőrei vesznek körbe: a láncnak hála, ő nem támad meg minket. Következik négy őrtorony, míg végre megérkezünk a Calculatorhoz: lőjük szét az agyakat, ezután a folyamatosan kitáruló ajtók és az utolsó agyvelő megsemmisítése meghozza az eredményt: a szuperszá-

mítógépet védő burok megszűnik létezni. Beszéljünk a géppel, a döntés, a jövő a mi kezünkben van…

NÉHÁNY HASZNOS TUDNIVALÓ

• Az akción lévő hangsúly a csapat többi tagján is érződjön: nincs szükség különleges emberekre, nálam Stitch volt az univerzális doktor-tudós-szerelő-sofőr, tehát egyetlen emberem, aki nem lövöldözött (4-es Érzékelés); a csapdákat Malice kezelte, a zárakkal pedig Rebecca birkózott meg. Csapattagjaim a játék végén több mint 210%-kal kezelték az adott fegyvereket, ez igencsak jól jött.

• A napszakok hatását érdemes kihasználni, így mindig a nekünk előnyös időben támadjunk: lopakodós-éjjellátó karakterekkel ne álljunk le nappal küldetést teljesíteni! Ehhez kapcsolódik, hogy a mutánsok éjszaka förtelmesen rosszul látnak, nemcsak nappal vaksik.

• A könyveket mindig olvastassuk el megfelelő emberünkkel, de a „scout handbook"-ot csak saját karakterünkön használjuk, így a játék közepétől minden véletlen találkozást el tudunk kerülni.

• Karaktereink egymás között legegyszerűbben lopással cserélhetnek tárgyakat.

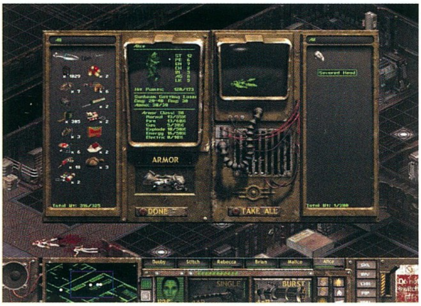
• Használjuk ki, hogy a járművek raktere végtelen, pakoljuk meg bőségesen cuccokkal, majd adjuk el őket. Ugyanez a recept imigyen szól a küldetések végén: valakivel álljunk a kilépő zónára, majd hordjuk tele a hátizsákját, egyáltalán nem gond, ha mozogni sem tud, majd a bázison megoldjuk ezt a nehézséget.:)

• A jó doktor megfizethetetlen, hiszen „paramedic bag"-jével minden állapot elmulasztására képes, legyen karakterünk akár crippled/ winded/ blinded/ concussed.

• Az APC megjelenése után csavarogjunk a sivatagban, a páncélozott jármű fedezékéből elbánhatunk a mutánsokkal is: lelövésükért sok XP-t, felszereléseikért sok pénzt kapunk, ráadásul Browning-muníciónk is lesz bőven.

• Mutánsok ellen törekedjünk a kézre leadott, célzott lövésre, mert ha sikerül (crippled), akkor nem tudják használni nehézfegyvereiket.

• A csapat lehetőleg csak emberekből álljon, az utolsó pályák kemény igénybevétele csak „advanced power armour" viseletével élhető túl.

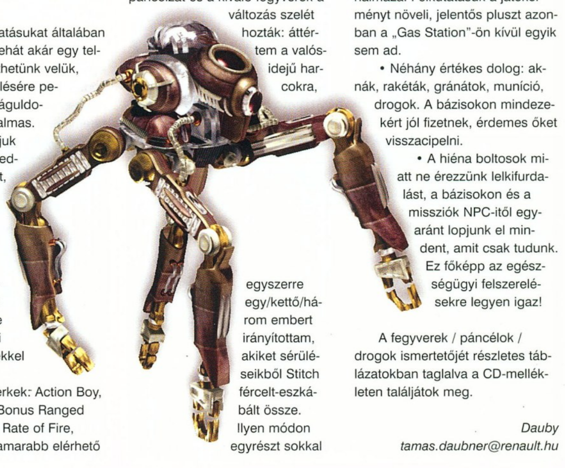


• Drogok: hatásukat általában sokáig fejtik ki, tehát akár egy teljes pályát teljesíthetünk velük, utóhatásuk kezelésére pedig a sivatagi száguldozás kiválóan alkalmas. Ha nem használjuk őket, akkor is szedjük össze mindet, és adjuk el.

• Csapatunk tagjainak megválasztásakor alapvető szempont az Érzékelés mértéke legyen, messzire és pontosan lőni csak magas értékkel lehet.

• Ajánlott perkek: Action Boy, Better Criticals, Bonus Ranged Damage, Bonus Rate of Fire, Brown Noser (hamarabb elérhető jó csapattagok és magasabb szintű felszerelések a bunkerekben), Divine Favor, Flexible, Gain, Here and Now, More Criticals, Mutate! (így választhatunk mindenkinél „Fast Shot" Tudást), Pickpocket, Sharpshooter, Sniper, Tag!, Weapon Handling. Követelményeikről a kézikönyvből tájékozódhatunk.

• TB vs. CTB. A játék első felét szinte végig körökre osztott módban játszottam le, aztán a jó páncélzat és a kiváló fegyverek a változás szelét hozták: áttértem a valós idejű harcokra, egyszerre egy/kettő/három embert irányítottam, akiket sérüléseikből Stitch fércelt-eszkábált össze. Ilyen módon egyrészt sokkal tempósabban teljesítettem a pályákat, másrészt kevesebb lőszert használtam fel.



• Fegyverek: a játék fázisokra bontható, minden fázisnak megvan az uralkodó (lő)fegyvere. A készítők, sajnos, hiába halmoztak el minket majd 130 félével, összesen alig tízet érdemes használni. Lehetőség szerint hasonlókkal lövöldözzön mindenki, így legalább munícióból nem kell többfélét magunkkal cipelni. Ajánlott fegyverek a játék utolsó fázisában: sunbeam gattling laser (messze a legjobb), Browning M2, MEC gauss minigun, pancor jackhammer és rocket launcher (ez utóbbi kettő EMP munícióval megtöltve).

• Közelharc: az FT nem az a játék, ahol ezt ki lehet használni. Komolyabb ellenfelek esetén esélyetek sincs a közelükbe kerülésre, úgyhogy a „részeg karatés fejre vagy CPU-ra mért kritikus ütéseit" felejtsétek el.:(

• Random Encounters: túlnyomó részük geg, utalás, tisztelgés vagy fárasztó szóviccek laza halmaza. Felkutatásuk a játékélményt növeli, jelentős pluszt azonban a „Gas Station"-ön kívül egyik sem ad.

• Néhány értékes dolog: aknák, rakéták, gránátok, muníció, drogok. A bázisokon mindezekért jól fizetnek, érdemes őket visszacipelni.

• A hiéna boltosok miatt ne érezzünk lelkifurdalást, a bázisokon és a missziók NPC-itől egyaránt lopjunk el mindent, amit csak tudunk. Ez főképp az egészségügyi felszerelésekre legyen igaz!

A fegyverek / páncélok / drogok ismertetőjét részletes táblázatokban taglalva a CD-mellékleten találjátok meg.

Dauby

tamas.daubner@renault.hu

BLACK AND WHITE GAMING GUIDE

VÉGIGJÁTSZÁS

ISTENEK JÁTSZÓTERE

Amint megkezded tevékenységedet az Édenben, máris lehetőséged van arra, hogy betérj a játszótérre (F2), ahol szórakoztató módon megtanulhatsz minden alapvető dolgot. A türelmes oktatód igen kellemes partner lesz, és a tanítás hasznodra válik a későbbiekben.

A leckék: a sziget gazdájának követése (pontosság, gyorsaság), a nézet forgatásának gyakorlása, zoomolás, tárgyak felvétele,... tehát az alapok.

Tipp! Sajnos ezen a pályán is akadhat gond, ugyanis előfordult már, hogy ha a játszótérről lépett ki valaki a programból, akkor a játék következő indítása után ezt töltötte be, és nem is akart innen kilépni. Ezért azt ajánlom, mielőtt kilépnél a BW-ból, térj vissza a "való világba" és ne maradj az istenek játszóterén!

ELSŐ VILÁG

Ezen a pályán tulajdonképpen megtanuljuk az alapokat. Kicsit terhes lehet, hogy a kezdő animációt, és a magyarázatokat nem úszhatod meg, még akkor sem, ha már a sokadik alkalommal kezded a küldetéseket. Tetszik, nem tetszik, ez van. Mondjuk, lassan már csukott szemmel végigcsinálom én is, de apró részletek változhatnak, és az új lény mindig elég meglepetést tartogat ahhoz, hogy ne legyen vészesen unalmas.

ARANYTEKERCSEK

Lényed megszerzése

Három totemkövet kell beszerezni, és a hatalmas kapu előtti talapzatra letenni. Az első megtalálása egyszerű, ez volt az a kő, mely körül a híveid táncoltak, amikor először megláttad őket. A másodikat az egyik faluszéli házban őrzik. Ha Jóságos vagy, siess át a szoroson, és a gombák közelében megtalálod az asszony elveszett testvérét. Vidd őt vissza (egyszerűen kézbe kell venni, és ott letenni), s a kő máris a tiéd lehet. Gonosz megoldásként elég a házat szétverni (esetleg a testvérpárt is el lehet tenni láb alól, vagy ha pl. csak a nőt ölöd meg, és testét a bátyja elé dobod, a férfi követi testvérét a halálba). Mindkét út jutalma természetesen azonos.

A harmadik kő sajnos elveszett, ezért újat kell készíttetni. A faluban él egy faragómester, aki tud segíteni. Keresd meg a remete házának közelében rejtőző "ragyogó" követ, és vidd el neki. Kis idő múlva a cseppet sem szerény fickó már el is készül a munkával. Ha esetleg valamilyen "baleset" érné a szobrászt, akkor sincs gond, mert megjelenik a rokona, aki gyász ide vagy oda, lelkesen segít neked.

Ha mindhárom kő a helyére került, már választhatsz is az alaplények közül (tigris, majom, tehén).

KREATÚRÁD TANÍTÁSA

Ez a tekercs a templomod mögött jelenik meg, és aktiválásakor egy riadt falusi kiált segítségért, mert hatalmas teremtményt látott nem messze, a völgyben. Ez az ősi lény (változó fajú állat), bár egykor a gonosz Nemesis kedvence volt, most jóságos titán, tehát nem kell félned tőle. A békés teremtmény hasznos dolgokat tanít majd neked és lényednek is, méghozzá három lépésben (varázslás, harc, a nagy cél). A harmadik alkalommal csak akkor aktiváld a tekercset, ha már át akarsz kerülni a következő szigetre, mert hamarosan Nemesis haragjával kell szembesülnöd.

EZÜSTTEKERCSEK

Kőhajítás

Ezt a küldetést már akkor teljesítheted, amikor még nincs is lényed. Jó alkalom lesz arra, hogy gyakorold a célba hajítást. Nem messze a templomodtól találod meg a feladatot, melynek jutalma egy strandlabda. Ha céljaid között szerepel, hogy megtanítod lényed követ dobálni, várd meg, míg lesz kedvenced, és vele együtt teljesítsd a küldetést.

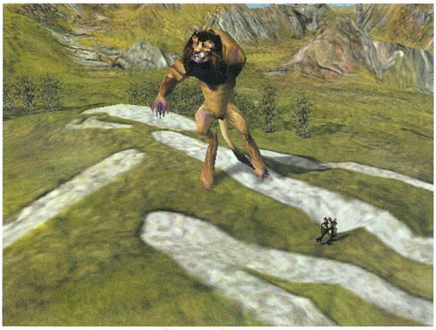
A gonoszok jutalma azonos, még akkor is, ha szétbombázzák a közeli házat vagy annak lakóját.

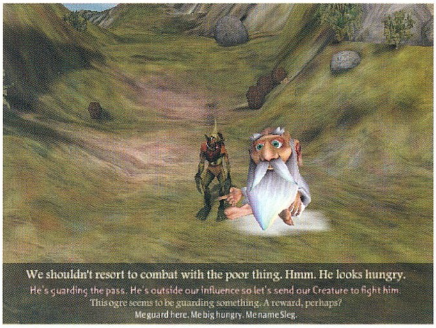
Daloló kövek

A látszólag egyszerű feladat ez esetben az lesz, hogy megkeresd a kőkör hiányzó tagjait, és azokat beilleszd a megfelelő helyre. A szigeten szétszórva még több rúnával ékített kő is van, mint amennyi kell, csakhogy tiszta hangot nem mindegyik ad ki, van három, amelyik hamisan szól.

A megfelelő kövek rejtekhelyei:

Az első nem messze a körtől, a nagy szikla oldalában, a második a remete házának közelében lévő síkon (ott, ahol a kapunyitásához szükséges nyers követ találtad), a harmadik a gombakör közelében (azon a tisztáson, ahol az elveszett testvér volt), a negyedik a falu temetője mögött, végül





az ötödik az első totemkő közelében, egy sziklapárkányon búvik meg.

Ha mind megvan, már csak ki kell raknod a dallamsort (szerintem egyszerű dó-ré-mi), és el is nyered a jutalmad, egy oltárt, melyen az ételteremtő varázslatgömbök rendre megjelennek.

Ha gonoszkodni akarsz, csak tessék. Tengerbe dobálhatod a köveket stb., de jutalmat ezért nem kapsz.

A fuldoklók

Alighogy összebarátkoztál lényeddel, máris gond akad a tengerparton. Egy falusi asszony kéri a segítségedet, ugyanis a férje és annak néhány társa éppen fuldoklik. Mivel amint ezt elmondja, az öt férfi mindent belead, és kétségbe esetten kapálózik, nem sok időd van. Érdemes a tekercs aktiválása előtt idehozni a kreatúrádat, hogy gyorsan tudj cselekedni, feltéve, hogy akarsz segíteni...

A jó megoldás egyszerű, lényeddel vetesd fel, és a parton tetesd le a falusiakat. Ha ügyesen klikkelsz, nem lesz gond. Ám ha lassú vagy, és ő még nem tanulta meg, hogy például embert ne egyen, könnyen bekaphatja a bajba jutottat, ha kicsit is éhes. Szerencsés esetben mind az öt férfi megmenekül és újabb oltár lesz jutalmad, melyen időről időre olyan varázsgömbök jelennek meg, melyekkel ideiglenesen megnövelheted lényed erejét. Érdemes ezt is megtanítani 100 %-ra kreatúrádnak, mert a csaták közben hasznos segítség lehet.

A gonosz úton járók legyenek alaposak. Ha már pusztítás, akkor legyen teljes. Ha mindenki meghalt (fulladás vagy falatozás okán), a jutalom szintén oltár, amely ezúttal a dühöt osztja...

A felfedezők

A városkapun áthaladva az úton hangulatos öbölbe juthatsz. Itt találsz néhány lelkes tengerészt, aki bizony segítségre szorul. Dalban előadott kívánságaikat sorban teljesítheted, először fát kérnek (legalább 1500 kell), majd gabonát, s végül húst (2 állat). Ez utóbbiként halat nem fogadnak el! Aki birkát akar kedvenceként terelgetni, vigyázzon, nehogy juhot adjon nekik! A jók jutalma víz varázslatot adó oltár. Aki gonoszkodni akar, tegye. Jutalmat azonban ez alkalommal ne várjon érte.

Tipp! Aki az ötödik világban jegesmedvére vágyik, feltétlenül egyengesse a felfedezők útját, hogy hajótörést szenvedhessenek. Sőt, nem csak lényt, más meglepetést is tartogatnak!

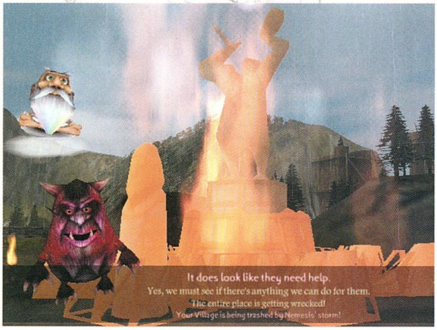
Az elveszett nyáj

Nem messze a falu bölcsődéjétől él egy ember, akinek szétszéledt a nyája. Ha van kedved segíteni neki, akkor az elveszett öt juhért egy láda gabonát kapsz. Bár a fickó nem emlékszik, de ennél azért nagyobb nyája volt, így ha megtalálod az összes elveszett bárányt, magad is birkát terelgethetsz...

A bégető barikat a következő helyeket találod:

1. a faluban a kőfaragó háza mellett
2. a remete melletti hegy csúcsán
3. az ösvényen, ahol a játék elején végigszaladtál
4. a gombakör közelében az erdőben
5. a falu kapuja mögött
6. a falu egyik tanyáján, a malacok között
7. a ködobálós küldetés kunyhója mellett
8. szintén az első ösvény közelében, a hegyoldalon
9. végül van egy a hegycsúcson, amelyet a kamera meg is mutat, amikor kapod a küldetést

A gonoszkodás ezúttal sem eredményez semmi extra jutalmat,



de ha nincs szükséged a birka kreatúrára, az 500 adag étel biztos nem éri meg a fáradozást, szóval jó szórakozást!

A gyerekrabló

Vélhetőleg a bölcsőde egyik dadusa az a nő, aki a segítségedet kéri. Mint kiderül, mostanában néhány gyerek rejtélyes módon eltűnt. Aggodalma érthető…

Aki a Jóság útján halad, hozza a közeli tisztáshoz a lányét, majd várja meg, míg a hegy oldalában nyíló barlangból a furulyás fickó megérkezik. Ezután már csak hozzá kell kötni a kreatúrát, s ő el is kapja a bűnöst, aki életéért cserébe elengedi a gyerekeket.

A jutalom mindenképpen gyógyítást adó oltár. Ha az ogrét már megetetted, akkor az XL-es verzió, ha még nem, akkor az alap.

A gonoszok egész nyugodtan engedjék meg lényüknek, hogy befalja a bűnöst. A jutalom villámot adó oltár lesz.

Az éhes ogre

Nemesis volt kedvencének völgyétől nem messze bűzös, éhes ogre állja utadat.

A jó istenek etessék meg kétszer szegény párát, és máris szabad az út. A gonoszok változatos módon elpusztíthatják az ostoba ogrét.

A jutalom egy újabb strandlabda és gyógyítást adó oltár a templomod mellett (ha a gyerekrabló már megvan, akkor a fejlettebb változat).

A remete

Nem messze a harmadik totemkő lelőhelyétől találsz egy kunyhót. Az itt lakó remete csak arra vár, hogy elkápráztasd, egyébként nem hatják meg fáradozásaid. Mint kiderült, anyukája mondta neki, hogy az istenek nagy állatokat tartanak. Mivel a te kreatúrád nem túl méretes, akad itt egy kis gond…

Akik sokáig időznek a szigeten, hozzák vissza később a lényüket, amikor már legalább öthat éves. Ha erre nincs idejük, akkor megpróbálhatják kihúzni a környező fákat, és kisebbeket telepíteni a helyükre, s ezek után megmutatni kreatúrájukat, hátha a trükk bejön. Jutalom: víz varázsgömböt adó oltár.

A gonosz út sokkal könnyebb. A hitetlen embert csak meg kell leckéztetni. Igaz, ha lerombolod a házát, hamarosan felgyújtja a falu raktárát. Az emberevő kreatúrák be is falatozhatják a remetét, ha úgy tetszik, ezért azonban jutalom nem jár.

EGYEBEK

Elrejtett játékok

Talán feltűnt, hogy lényed előszeretettel csellengi a bölcsőde közelében. Ennek oka egyszerű, odabent az épületben van egy plüssmackó és néhány dobókocka. Ha esetleg befalta volna a strandlabdá(ka)t, vagy meg akarod örvendeztetni, kisebb rombolás árán megszerezheted ezeket az apróságokat neki.

Tipp! Mielőtt átmennél a következő pályára, dobálj át mindent, ami fontos lehet: rengeteg fát, gabonát, lényed játékait, feltöltött követ, sőt, akár embereket is.

MÁSODIK VILÁG

A történet folyatódik, és örömteli fordulatot vesz, e szigeten ugyanis isteni segítőtársunk is akad. Khazar lesz az, aki lehetőséget nyújtott elmenekülni az előző világból, s most rengeteg hasznos tudást ad majd át neked, mielőtt sorsa beteljesül. Hogy legyen valami gond is, e világban ellenfelet is találsz, Nemesis szolgája, Lethys személyében…

ARANYTEKERCSEK

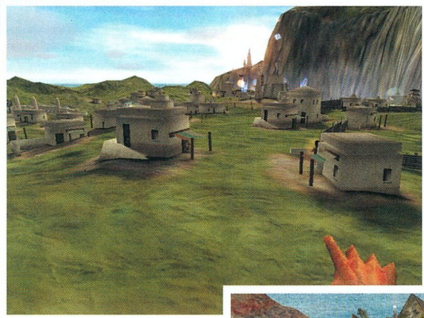
Ezen a pályán az aranytekercsek aktiválásával Khazar tanításait követve elkészülhet első műhelyed, s megkezdheted e lehetőség kihasználását. Ha nem hoztál magaddal nyersanyagot az előző szigetről, akkor sem kell aggódnod, mert barátod számos varázsgömböt is idéz neked.

Khazar tanít majd meg arra is, hogyan tudod kézmozdulatokkal aktiválni a varázslatokat.

A történet akkor kezd majd érdekessé válni, amikor eléred a negyedik falut, ekkor ugyanis Neme-

sis begurul, és nem vár Lethysre, hanem maga veszi kézbe a dolgokat. Sajnos Khazart nem tudod megmenteni, de bosszút állhatsz...

Tipp! Ha esetleg nem vennéd észre, mivel Khazar a szövetségesed, szabadon tevékenykedhetsz az ő falvaiban is. Így ha gyorsan akarsz fejlődni, beszerezhetsz tőle pár állványzatot vagy más nyersanyagot. Nem hasznos, ám élmény kényeztetni a teknősét is. :)



EZÜSTTEKERCSEK

Tűzlabda és pajzs, szolgálatodra

Amint birodalmad szép lassan növekszik, Khazar fog megkeresni, hogy a közelben található két szigeten megtanítsa neked e két varázslatot. Bár azt mondja, válassz, valójában mindkettőt megtanulhatod.

A műhely

Mivel az állványzatot készítő mesterember Khazar híve volt, kis idő kell neki, míg rájön, milyen nagyszerűen is érzi magát nálad. Szerencsére életeleme a munka, szóval előbb utóbb megjelenik a műhely felett az ezüst tekercs, melynek aktiválása után közli veled, ez az, amire mindig is vágyott, s jutalmul elérhetővé teszi számodra az erdőt idéző varázslatot.

Titokzatos kórság

A harmadik faluban üti majd fel fejét egy titokzatos betegség, amely rohamosan szedi áldozatait. A forrást hamar megtalálod, mert a raktárban jól látható, hogy a gabona elszíneződött. Dobd az egészet a tengerbe, és gyógyítsd meg a beteg embereket (lényed hasznos segítő lehet). Jutalmul ételt és villámvarázslatot kapsz majd.

Fürdőző gyerekek

Alig mented meg a falut a kórságtól, máris a segítségedet kérik. Egy asszony aggódik a tengerben fürdő gyerekeiért. A közeli mólónál úszkáló gyerekeket szedd össze, és vidd haza. Ha mind megvannak, az anya megnyugszik, és olyan oltárral ajándékoz meg, melyen időről időre a lényedet megnövelő varázslat tűnik fel.

Bálvány

A második falutól nem messze tűnik fel ez a kék holdat formázó szobor, mely körül egyre többen gyülekeznek, s te bizony híveket veszítesz. Mivel a lényed még kicsi ahhoz, hogy elcipelje e követ, és te sem tudod megmozdítani, használj tűzlabdát a megsemmisítésére. Elképzelhető, hogy pár ember meghal, de áldozatok nélkül nincs győzelem. A jutalmad magasabb szintű tűzvarázslat lesz.

Talány

Khazar birodalmának határán, a hegyek közt apró indián falu húzódik meg. Érdemes vele foglalkozni, mert az egyik sátorban lakó asszony érdekes talányt ad fel, amelyet ha megfejtesz, lényedet zebrára cserélheted.

A fejtörő így szól:

„Tégy a körbe
valamit, mi vonyít az éjben,
valamit, ami forró,
valamit, mi különleges lényednek,
majd mindezt védd meg."

A gombakörbe a következőket kell tenned: farkas, felforrósított kő, kreatúrád ürüléke. Ha mindez megvan, vond körbe a helyet pajzzsal.

Veszélyben a templom

Logikai fejtörőt találsz nem messze a falvaktól, egy tó partján. A négy elemből álló templomot a három rúd segítségével feljebb kell telepítened a fövényen. A megoldás viszonylag egyszerű, annyit kell tudnod, hogy az elemeket úgy helyezheted egymásra, hogy alul mindig a szélesebb van. A jutalom csak a helyszínen aktiválható, a szerzetes ugyanis ezentúl minden élőlényt meggyógyít, aki a templom közelébe megy.

Áldozat

Szintén az indián faluban jelenik meg ez a küldetés, melyben a helyi pap saját gyermekét kínálja áldozatként oltárodra. Ez tulajdonképpen oktató feladat, hiszen lehet, hogy eddig nem próbáltál feláldozni semmit. Ettől függetlenül nem biztos, hogy ezt a szokást pont e gyermek megölésével kellene kezdeni. Az oltáron számos dologból szerezhetsz varázserőt, így ha nem akarsz gonosz lenni, áldozz mást (pl. állatokat). Az apa hálás lesz, s térdre borul nagyságod előtt. Jutalom: megnövelt imapont, magasabb szintű gyógyító varázslat.

A fösvény farmer

Már a havas csúcs közelében, Lethys volt falujában keres meg egy gazda, hogy gyerekek lopják a teheneit. Való igaz, éhes lurkók terelik el rendre a jószágokat. A problémára számos megoldás kínálkozik: megölheted a farmert, a gyerekeket, esetleg a teheneket is. Ám elgondolkodtató, ha valaki ételt lop. Próbálj más állatot felajánlani a tolvajoknak, s mindenki

életben maradhat... Jutalom: villám varázslat.

Daloló kövek

Akárcsak az előző világban, itt is lesznek kövek, melyeken dallamokat játszhatsz le. A völgyben fütyörészik egy fickó, esetleg érdemes azt a nótát megpróbálni...

Ha egymás után lejátszol két megfelelő dallamot, akkor ideiglenes kör jön létre, melybe ha holtat helyezel, életre kel.

A dallamok:

I. 1,1,8,8,9,9,8,6,6,5,5,3,3,1 (éjszaka lesz)

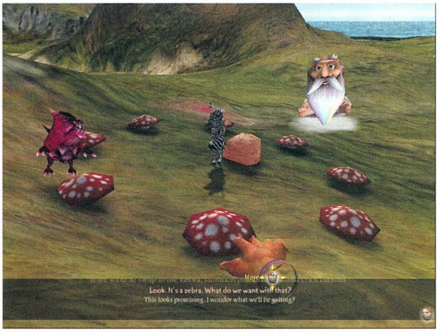
II. 2,2,2,2,5,4,4,2,2,1,2 (életadó kör)

Tipp! A 2, 3, 2, 1, 2, 3, 4, 5 dallam csodaszép hópelyhek hullását idézi elő...

Rabszolgák

Az egyik faluból rendre eltűnnek az emberek, s nem is kerülnek elő. A közeli cirkuszban tartják fogva őket, de elnyerheted szabadságukat néhány vadállatért cserébe. Nem érdemes ez alkalommal gonoszkodni, hisz pont a hívőket veszítenéd el (ha érdekelnek egyáltalán). Inkább gyűjts be néhány farkast vagy oroszlánt.

Jutalom: bónusz falusiak, tehát hívők.



EGYEBEK

Fa puzzle

Érdemes küzdeni ezzel a feladattal, és nem is túl nehéz. Az egyik falu közelében találsz 3 x 3 fát. A mellettük lévő táblára klikkelve aktiválhatod a feladatot. A cél, hogy azonos lombozatú egyedek álljanak ott egyszerre. A feladat könnyű, így megéri a fáradtságot (A varázslatot feltétlenül tanítsd meg lényednek!).

Jutalom: madárrajt adó oltár.

Örök fiatalság

Ha figyeled a falusiak életkorát (S gomb), észreveheted, hogy az egyik faluban két lakos kivételével mindenki 18 éves. Az öregebbik lakos feláldozza a gyermeket, amint a falusiak elérnék a 19 éves kort. Ha megölöd az öreget, véget vethetsz az egésznek, ha nem teszed, marad minden a régiben.

Tipp! Ha az előző pályán esetleg nem tetted volna, most mindenképpen halmozz fel fakészleteket, mert a harmadik világban ez komoly segítség lehet, ugyanis ott jó ideig nem számíthatsz a lényed támogatására.

HARMADIK VILÁG

Vége a könnyed szórakozásnak és oktatásnak, elérkezett az első igazi próbatétel ideje. Itt már csak egy-két új tanulnivaló akad (pl. a csodákról), a többi tudást már a tapasztalat hozza meg. Ráadásul ezen a pályán meglehetősen sokáig kell eljutnod lényed nélkül, hiszen a legfőbb feladat pontosan az ő kiszabadítása lesz. Kreatúrád három oszlop segítségével van kipányvázva. Ezeket csak úgy süllyesztheted el, ha sorban elfoglalod Lethys falvait...

Tipp! A pálya legnagyobb segítsége a vízesés lábánál rejtőzik. A favarázslatot adó oltáron rendre jelennek meg majd gömbök, ezért érdemes az egyik gyorspontot idetenni. Sőt, ha éppen nincs szükséged fára, akkor is emeld le a gömböt az oltárról, és tedd el későbbre!

EZÜSTTEKERCSEK ÉS ESEMÉNYEK

A Shaolin

Amint megközelíted az első falut, a mezők mellett találsz egy ezüsttekercset. Ha aktiválod, a hegycsúcson találkozhatsz egy guruval. A misztikus férfi azt kéri, ne kövesd őt, mert a meditációs helyére igyekszik. Valójában ez felhívás, hogy próbáld meg. Nem lesz könnyű, mert nagyon gyakran megfordul, vagy ha elékerülsz, rögtön észreveszi. Ez a feladat jó alkalom lesz arra, hogy teszteld, mennyire jól megy már a gyors irányítás. Ha lebuksz, nem kell mindig elölről kezdened, szerencsére lesznek mentési pontok.

Tipp! Használd ki a pillanat állj lehetőségeit!

Jutalom: A guru a falvak meghódítása után, Lethys támadásai során segít majd néhány varázsgömbbel és tanácsokat ad a csodák építésével kapcsolatban

Lángoló hívek

Miután bevetted az első falut, számítanod kell arra, hogy Lethys felgyújtja híveid egy csoportját, akik a tengerparton táboroznak. A pánikba esett emberek azonnal a falu felé kezdenek rohanni (nemhogy a közeli öbölben eloltanák a tüzet). Nem hagyhatod, hogy elérjék a falut! Locsold le, vagy dobd őket a tengerbe.

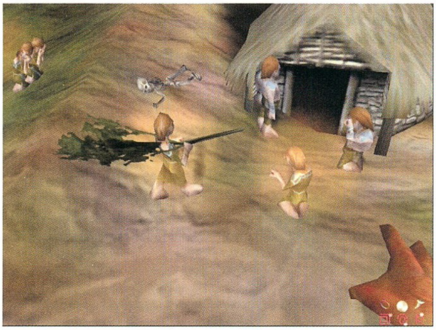
Tipp! Könnyebben teljesítheted a feladatot, ha lelassítod kicsit az időt (Alt+1).

A horda

Ha sikerül meghódítanod a második falut, ismét számíthatsz Lethys haragjára. Farkasok csapata száguld majd újdonsült híveid falva felé, s neked mindenáron meg kell akadályoznod, hogy elérjék azt. Ha a guru segít neked, kapsz néhány tűzvarázslatot tőle, de ez nem lesz elég. Ismét azt tanácsolom, lassítsd le az időt, és dobáld a farkasokat a tengerbe, vagy ha nincs más megoldás, gyűjtsd fel azt az erdőt, amelyik a rohanó vadállatok útjába esik. Így az értékes fa elvész, de odalesznek az ordasok is.

Vigyázz! Ha elbuksz, Lethys visszanyeri a falut, és 1500 hitpontra lesz szükséged, hogy visszaszerezd.

Tipp! A farkasok tetemét ne hagyd szétszórva, mert megijesztheti az embereket. Érdemes őket beszórni a raktárba, legalább a húsuk sem veszik kárba.



A fiatalság titka

A harmadik falu meghódítása után érheted el ezt a feladatot. Egy kis kunyhóban lakó nő lesz az, aki felajánlja, hogy megfiatalítja, akit hozzá viszel. El sem tudom mondani, milyen öröm volt ez ak-

kor nekem, ugyanis a második faluban horgászó Peter Molyneux ekkor már 82 éves volt... :)

Miután a hölgy már kezd egy kicsit zavarodott lenni, vigyél neki egy gyermeket. Ettől kisebb kavarodás támad, és a jutalmad egy új kreatúra választásának lehetősége lesz. (Nekem az alapban választható majmot kínálta fel, de elvileg a csimpánzot is adhatja.)

EGYEBEK

Mindezekből valószínűleg kitűnt, hogy ez a pálya a te képességeidnek és a falvak megszerzésének próbája. Következzen hát néhány tipp a hívek megszerzéséhez és a feladat teljesítéséhez.

- Nézd meg a raktárnál, mire van szüksége a falusiaknak, és teljesítsd vágyaikat (teremts fát, ételt).
- Ha már van varázstárgyad, dobd át a meghódítandó falu központjába.
- Gyógyítsd meg a beteg, öreg lakosokat.
- Beállítottságodtól függően dobálj tűzlabdát a falu felett, illetve annak épületeire.
- Szintén döbbenetes hatást érhetsz el repülő lovakkal vagy fákkal.
- Növeld területedet! Engedd, hogy néped szaporodjon, és építsd nekik szorgalmasan a házakat, hódíts Lethys falvainak irányába. Ha kell, készíttess új faluközpontot is.
- Küldj a közeli településre misszionáriusokat!
- Nem szép dolog, de gombával is megmérgezheted az emberek élelmét, s így biztosan lesz kit gyógyítani. Ám ha a falu már a tied, ne feledd a romlott ételt a tengerbe szórni!

A sérthetetlen ember

A falvad közelében a parton találsz egy gúnyolódó embert. Ő nem közönséges falusi (ha bekapcsolod a neveket, láthatod is, hogy "actor"). Szórakozz vele kicsit, csak készülj fel a beszólásaira... Meg fogsz lepődni, a fickó sérthetetlen! A hegyhez vághatod, megetetheted a lényeddel, akár fel is gyújthatod, ha úgy tetszik, mindent túlél.

Tipp! Használd ki az ebben rejlő lehetőségeket. Igen látványos mutatványokra alkalmas ez a hős, mellyel elkápráztathatod a megtéríteni kívánt falu lakosait.

Fa puzzle

Ezen a pályán is lesz az előzőhöz hasonló fa feladvány, csak kicsit nehezebb. Érdemes vele foglalkozni, mert az egyik falu varázslatainak palettájára kerül fel a madárrajt teremtő varázslat, ha megoldod.

Érdekes

E pályán, a tengerparton hatalmas kőfejeket találhatsz. Velük kapcsolatban sajnos semmit nem sikerült megtudnom, pedig sorba rendeztem őket, kört alkottam belőlük, hiába. Viszont ezeket a fejeket tettem a falvak központjához, így a falusiak táncaikkal feltöltötték őket energiával.

Tipp! A maximálisan feltöltött varázstárgy nemcsak a játékos színeiben ragyog, hanem megjelenhet felette a kiválasztott szimbólum is.

ARANYTEKERCSEK

A Vortex

Akár elpusztítod Lethyst, akár nem, előbb-utóbb át kell menned a következő világba, ahol maga a káosz vár. Semmiképpen nem ajánlom, hogy átmenj, amíg a lényednek mindent meg nem tanítottál 100 %-ra, mert odaát nem lesz idő erre.

Feltétlenül érdemes minél több állványzatot, fát és ételt (vagy inkább fát és ételt teremtő varázsgömböt) átdobni a következő világba, és hasznos lehet híveket is magaddal vinni.

Tipp! Ha a harmadik falu nagy lakosságú, akkor könnyen elcsalhatod az embereket a vortex közelébe. Vedd ki a falu raktárából az összes fát, majd idézz erdőt az örvény közelébe. Így a forgószél felkapja majd az odasiető embereket , és átrepíti őket a negyedik világba, neked pedig nem kell órákon át dobálnod őket.

NEGYEDIK VILÁG

A negyedik világ tulajdonképpen megegyezik az elsővel, de távozásod után jól láthatóan történt egy s más. A szigeten káosz uralkodik, villámok cikáznak az égen, s az emberekre tűzlabdák záporoznak, mindeközben zuhog az eső. Ha nem vagy résen, a falu és az emberek hamarosan az enyészeté lesznek. Itt nincs idő tétovázásra, azonnal cselekedni kell...

Túlélési tippek. Ha eddig nem érezted volna nehéznek a játékot, most biztosan annak fogod. Nem elég a rengeteg természeti csapás, rendre gremlinek is háborgatják a falut, melyet ha valamilyen csoda folytán sikerül is felépíteni, a tűzlabdák lerombolják, és kezdheted elölről. Az áthozott fa pedig kárba vész, ha minden leég. Természetesen az emberek is hullanak rendre. Nagy segítség lehet a lényed, ám ő sem mindenható. A templomod közelében találsz ugyan pajzs varázsgömböt generáló oltárt, ami átmeneti megoldás lehet, de hosszú távon ez nem sokat ér. Ezért lényedet minél előbb küldd át a közeli völgyben található kis faluba, hogy azt meg-

KREATÚRÁD KIMENTÉSE

Amíg a patch meg nem érkezik, érdemes időről időre (és főleg a negyedik pálya végén) elmenteni a kreatúrádat. Ehhez találsz nem hivatalos, tehát saját felelősségedre használható segédprogramot a CD mellékletünkön. Biztos, bár kicsit helyigényes megoldás lehet az is, ha a következőket teszed:

1. Készíts egy könyvtárat, ahova az elmentendő adatokat bemásolod.

2. Másold ide a következő könyvtárak adatait:
Program Files/Lionhead Studios Ltd/Black & White/Profiles
Program Files/Lionhead Studios Ltd/Black & White/Scripts/CreatureMind

3. A Start menuben indítsd el a regedit programot (Start Menu/Run/regedit). A find paranccsal (Ctrl + F) keress rá az LHMultiplayer mappára, s ha megtaláltad, akkor a menüben válaszd ki az "Export Registry File" parancsot, és mentsd el ezt a fájlt (lhbackup.reg) abba az általad készített könyvtárba, ahová a többi adatot is elmentetted.

Ha vissza akarod állítani lényed állapotát, akkor másold vissza a könyvtárakból elmentett adatokat, és végül dupla klikkel aktiváld a registry fájlt is.

***** Ne felejtsd el megkeresni CD mellékletünkön a Black & White extrákat!**
A kínálatból: kurzorok, hasznos segédprogramok, tetoválások, linkek, winamp plugin és még sok minden más.***

hódítva elérd az első aranytekercset. Amíg ő meggyőzi a népet, figyeld tanácsadóidat, akik mindig szólnak, ha érkezik a tűzeső. Ekkor azonnal óvd pajzzsal a falut, vagy ha nagyon ügyes vagy, el is kaphatod a lángoló golyókat…

Tipp! Ha aggasztóan sok ember hal meg, adj ki minél több embernek szaporodási parancsot, nehogy hoppon maradj.

ARANYTEKERCSEK

Az arany tekercsek feladatainak teljesítésével elpusztíthatod a Nemesis által hátrahagyott, pusztítást hozó őrzőköveket.

I. Harangjáték

Ha meghódítottad a hegyek ölén megbúvó apró települést, azonnal aktiváld a közeli hegyoldalban rejtőző tekercset. A feladat megoldásához csupán meg kell hallgatnod, majd reprodukálnod a harangokon lejátszott dallamokat. Ha a hallásod nem jó, akkor sincs gond, csak figyelj ragyogásuk sorrendjére.

A harangok zsinórját a következő sorrendben kell meghúznod (balról jobbra számozva):
I. feladat: 1, 2, 3
II. feladat: 1, 2, 3, 5, 2
III. feladat: 1, 2, 3, 5, 2, 3, 1
IV. feladat: 1, 2, 3, 5, 2, 3, 1, 4, 1

Tipp! Ne tétovázz sokat, mert ha nem elég gyorsan játszod le a dallamot, kezdheted elölről.

Jutalom: a tűzlabda-eső megszűnik!

II. Sleg

A második követ méretes ogre őrzi. Feladatod ezúttal nem más, mint elpusztítani őt. Igaz, a lény nem a te területeden van, ám ha odavezeted kreatúrádat, azonnal megkezdődik a harc, amelyet remélhetőleg megnyersz. Ha Sleg halott, megsemmisül a második őrzőkő, mely az esőt, a villámokat és a rendszeres gremlintámadásokat okozta.

Tipp! Lehet Sleg jóval nagyobb, mint a lényed, és erősebb is, mégis könnyedén legyőzheted, ha alkalmazod a kreatúrád által megtanult varázslatokat (erő, gyógyítás stb.). Ezek szimbólumait csata közben egyszerűen rajzold a levegőbe. Érdemes használni a pentagrammát is, amely lényed speckó támadását hozza elő.

III. A megtört szívű ember

Ha a két őrkő megsemmisült, máris megkapod a harmadik feladatot. A tekercs nagyjából a térkép közepén tűnik majd fel. Keikót kell elvezetned az azték falutól egy megtört emberhez.

A látszólag egyszerű feladat rengeteg nehézséget hordoz. Talán csak annak nem, akinek a lénye képes arra, hogy felvegyen egy embert, azt ne egye meg, hanem türelmesen és békésen adott helyre cipelje, és ott letegye. Nekem nem sikerült. Bár sem én, sem Kongó nem vagyunk gonoszok, mégsem tudtunk odajutni a fickóhoz. Kongó egy idő után elunta a dolgot, és poggyászát eldobta. Sajnos eléggé szerencsétlen helyen, a hegyoldalban tette ezt, így Keiko szörnyet is halt nyomban. Végül így is elnyertük jutalmunkat, a harmadik kő is megsemmisült, és e világ rendje, vagy legalábbis időjárása, helyreállt.

IV. Az élőhalott falu

Nemesis tettei még mindig a világban kísértenek. Mint kiderül, a hegyek közt van egy falu, melynek lakóit átokkal sújtotta, így élőholttá váltak. Ahhoz hogy a rontás elmúljon, a település melletti hegyen lévő két totemet egyszerre kell felhúzni…

A feladat teljesítéséhez először is a közelbe kell kerülnöd. Készíts egy ötös állványzatot, és építess faluközpontot, amilyen közel csak tudsz. Valószínűleg az élőholtak is segítenek építeni, bár például mire mi Kongóval ideértünk, a falu kihalt.

Ha eléred a totemeket, akkor az egyikhez állítsd a kreatúrádat. Mivel ő lesi minden mozdulatodat (ha mégsem, tanítsd a kötéllel), amikor te meghúzod a mellette levő totemet, rögtön ő is megpróbálja. Használd ki az alkalmat, és ekkor te a másikat húzd fel. Ha sikerült egyszerre cselekedni, megszűnik a falut sújtó átok, és új vortex nyílik, mely az ötödik világba vezet…

EZÜSTTEKERCSEK

Halászat

A parton találhatod meg ezt a feladatot. Egy halásznak segíthetsz, ha a halakat betereled hálójába. Apró pancsolásokkal riogasd a halakat a csapdába. Ha mind egyszerre bent van a körben, tiéd a jutalom, amely nem más, mint egy új kreatúra, az okos teknős!

A vak asszony

Az erdei úton szinte bárki biztonságosan átkelhet, kivéve azt az asszonyt, aki elvesztette a szeme világát. Neki segíthetsz ebben a küldetésben. A nő a bátyjának akar majd gyógyírt vinni az azték faluba, és amint aktiváltad a feladatot, máris útnak indul.

Az első veszély, amellyel szembe kell nézned, hogy farkasok várakoznak az úton. Remélhetőleg a terület már a hatókörödben van, így nem lehet gond elpusztítanod őket. Én csak átdobáltam őket a hegyen, de számos más lehetőség is van.

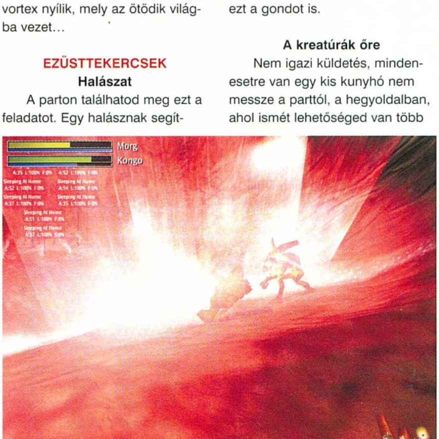
Ezek után néhány fa gyullad majd meg az ösvény közelében. Ha a lényed is segíti tevékenységedet, ketten biztosan hamar eloltjátok a lángokat, de ha erre nincs idő, egyszerűen tépd ki az égő fákat, és dobd azokat a tengerbe.

Most következik a legveszélyesebb útszakasz. Itt egy ogre őrzi nyáját, és bár elvileg alszik, a közelgő asszony miatt felbégető barik felébresztik. Kreatúrád megverekedhet a lénnyel, vagy legalább elterelheti a figyelmét, amíg a nő továbbhalad (esetleg gyógyítsd, ha megsérülne).

Ha az asszony eléri testvérét, elvileg megkaphatnád a farkas kreatúrát. Sajnos azonban a megjelent program bugos, ezért az asszony sosem érhet időben célba. Reméljük, a patch megoldja ezt a gondot is.

A kreatúrák őre

Nem igazi küldetés, mindenesetre van egy kis kunyhó nem messze a parttól, a hegyoldalban, ahol ismét lehetőséged van több



CSODÁK

Azték – az agresszív varázslatokat erősíti (tűzlabda) és növeli az istentisztelet hatékonyságát is.
Egyiptomi – csökkenti a lényedet ért támadások erejét és a teleport varázslat költségét, növeli a madársereg idézésének hatását.
Görög – növeli falvaidban a születések arányát és az állatokat idéző varázslat erejét.
Indián – fokozza a falusiak sebességét és a villámvarázslatok hatását.
Japán – csökkenti a falusiak étvágyát, és fokozza a gyógyító mágiák erejét.
Kelta – a nyersanyagot szolgáltató bűvigék hatását fokozza (fa, étel, erdő), s növeli a fák kitermelésének hatékonyságát.
Norvég – javítja a halászat hozamát, növeli az időjárással kapcsolatos mágiák erejét, csökkenti az épületek elkészítéséhez szükséges fa mennyiségét.
Tibeti – növeli a pajzsok hatását, csökkenti a falusiak vágyait.

RAJONGÓI HONLAPOK

Ahogy előző cikkemben említettem, bizonyos kreatúrák használatához feloldás szükséges, melyeket rajongói honlapokról lehet letölteni. Ezek .exe fájlok, melyeket ha elindítasz, feloldják az adott lényre vonatkozó tilalmat a programban. Ilyen rajongói honlap például a www.planetblackandwhite.com . De több linket is ajánlunk az érdeklődőknek CD mellékletünk Black & White extrái között.

kreatúrából választani, ha ezek a programban már fel vannak oldva (pl. birka, gorilla, mandrill, párduc, ló).

Thesius labirintusa

Egy fiú életét mentheted meg ebben a labirintusban. Úgy kell irányítanod őt, hogy az éhes farkas ne érjen a közelébe, s kijusson az útvesztőből. Ha mindkét feladványt megoldod, jutalmad olyan oltár lesz, melyen kreatúrádnak erőt adó varázsgömbök tűnnek fel...

(Elvileg ezt ő már az első pályán megtanulta, szóval nem sok értelme van.)

MIELŐTT ÁTLÉPNÉL A KÖVETKEZŐ VILÁGBA...

Az ötödik világban mindennél jobban szükséged lesz fára. Igaz, akad néhány kivágható fa és erdő, de ez igen kevés lesz. Ezért most az eddigieknél is nagyobb szükség lesz az átdobált nyersanyagra és varázsgömbökre. Mivel ezekből akár húszezer fát is teremthetünk, érdemes többtucatnyit gyártani belőlük. Ha van kéznél artifakt, azt is szórd át, mert odaát minden segítség elkel majd...

Tipp! Furcsa tipp lesz. Azt tanácsolom ugyanis, hogy amíg nem jelent meg a patch, NE használd a vortexet, ne lépj az ötödik pályára! Az ok egyszerű. Sajnos a program bugos, ezért előfordulhat, hogy a történet szerint megátkozott a rontás lényeden maradandó lesz, hiába teljesíted a feladatot. Erre nagyobb az esély, ha valamilyen oknál fogva visszatöltenél játékállást a negyedik világból, tehát ne tedd. Ez a bug természetesen a leginkább az interneten játszókat sújtja, de senkinek sem öröm. Javítás még nincs (bár elvileg a Lionhead ígérete szerint napokon belül megjelenik), de átmeneti megoldás van. El kell mentened lényedet, mielőtt a 4. pályára lépnél. (Ennek módját lásd később.)

ÖTÖDIK VILÁG

Ez a világ a végső megmérettetés, hisz magával Nemesissel kell szembeszállnod. A szigeten található falvak többsége természetesen neki hódol majd, és ha megkísérled elhódítani őket, Nemesis is azonnal a tettek mezejére lép. Ráadásul viszonylag hamar kiderül, hogy kis tréfaként megátkozta lényedet. Hogy a kettős átok megszűnjön, két csodát kell megsemmisítened, méghozzá minél előbb...

Élelmiszer források		Tápérték
Birka	legelő	850
Gabona	idézés, vagy mező	1
Hal	tenger	1
Ló	legelő	1200
Malac	rét	290
Tehén	legelő	1200

Faforrások	Anyagérték
Bokor	15
Bükk	700
Cédrus	700
Fenyő	350
Kerítés	50
Nyír	500
Olajbogyó fa	500
Sövény	100
Tölgy	800

ÉPÍTKEZÉS

Szerkezet	Épület	Faszükséglet
1 állvány	kunyhó	1500
2 állvány	lakóház	1800 – 1900
3 állvány	polgári épületek (temető, bölcsőde, raktár, műhely)	2000 – 4000
4 állvány	mező	2000
5 állvány	faluközpont	6000
6 állvány	oltár	5500
7 állvány	csoda	20000 – 40000

Könnyebb lehet a kezdés, ha átdobtál pár dolgot a forgószélen, és teljesítetted az első pályán a felfedezők küldetését. Ez esetben ugyanis kapsz egy plusz falut is (norvég csodával), melynek közelében több fa is van, így könnyebben boldogulhatsz. Innen könnyedén megkezdheted hódító utadat (új faluközpontokkal) Nemesis hegyen lévő települése felé...

Iszonyú nehéz dolgod lesz, előre megmondom. Amíg kiépíted saját településeidet, már hódítani kell, hogy ne fuss ki az időből. Nemesis falvainak megszerzéséhez általában minimum 1500, de olykor több mint 3000 hit pont is kellhet.

Nagy segítséget jelenthet a templomod közelében elrejtett oltár, melyen tűzlabda varázsgömbök jelennek meg rendre, feltéve, hogy kibontod azt a sziklák alól. Ha nem találod a rejtekhelyet, nézd meg a patakmeder környé-

kének szikláit éjjel. (Most is érdemes a varázslatokat tartalékolni, ezért amint az új gömb megjelenik, tedd el későbbre valami biztos helyre.)

Figyelj Nemesis oroszlánjára. Meglehetősen agresszív állat, rugdalja a falvakat, s kreatúrádra szórja majd a tűzlabdákat is. Eleinte a sziget közepén portyázik, de idővel átjön a területedre, ahol komoly károkat okozhat, sőt, megszerezheti falvaidat is, ha nem figyelsz!

Felfedezők

Ha teljesítetted az első világban a kéréseiket, most ők lepnek meg téged. Ajándékuk egy jegesmackó, akire lecserélheted lényedet.

Az éhes farkas

A negyedik pályán már volt egy hasonló feladat, amikor a kisfiút meg kellett mentened a farkastól. Most az ordast kell megetetni. Irányítása egyszerű, a vak vadállat mindig a megkongatott csengő felé megy, amíg eléri a falat vagy a kaját. A cél, hogy elérje és befalja a birkát. A jutalom talán túlságosan is nagy az egyszerű feladathoz képest, hiszen nem más, mint az oroszlán kreatúra.

A tibeti falu pajzsa

Az első meghódítandó célpont akár ez a falu is lehet, ám van vele egy kis gond. Nemesis trükkös pajzsot von fölé, ezért nem tudod elkápráztatni lakóit. Hamar észreveheted, hogy a pajzsot rúnákkal ékített kövek körül táncoló hívek tartják fent. Nincs más dolgod, mint megzavarni a három táncost, s a pajzs máris lehullik. A legegyszerűbb módszer, ha lényeddel végezteted el a faladatot. Ő minden bizonnyal lelkesen felveszi őket, és belátása szerint cselekszik velük. Ha már nem óvja a települést mentális védelem, kreatúrád biztosan lelkesen tevékenykedik a környéken. A falu könnyen megszerezhető és szükséges, hogy elérd az igen fontos sárkányos küldetést!

A bűvös sárkány

A barlang mélyén lapuló sárkány elleni küzdelem segítője lehetsz, ha a bátor harcosok már a területeden vannak. Először gyógyításra lesz szükségük, majd fel kell gyújtanod a barlang bejáratához hordott farakást. Amint a füst elkezd beszivárogni, követed a felszínen a vadászok útját (fülelj minden lyuknál, hogy haladnak). A járat másik végén már az örvendező, bár kissé megfáradt harcosok várnak, s átnyújtják jutalmadat is, amely ezen a szigeten szinte felbecsülhetetlen értékű, hiszen az oltáron madárrajt idéző gömbök jelennek majd meg.

Tipp! Ügyelj, hogy a tibeti falu lakossága ne csökkenjen. Ha ugyanis az oltár kikerül a falu hatósugarából, megsemmisül (saját tapasztalat). Igaz, ha visszanyered a területet, újra felépíttetheted, de a varázsgömbök többé már nem jelennek meg rajta...

Bűz a parton

A japán falu közelében kaphatod ezt a faladatot. A falusiak orrfacsaró bűzről panaszkodnak, melynek forrása a közeli erdőben van. A feladat nagyon undorító lesz, ugyanis meg kell keresned a közelben szétszórt ürülékeket. Ha mindet megtaláltad, feltűnik majd a bűnös, akit ha akarsz, magad nevelgethetsz tovább.

Jutalom: barnamedve kreatúra.

Az informátor

Szintén a japán falu közelében találsz egy segítőkész fickót. Tőle csak éjszaka kaphatsz tippeket, és egy nap csak egyet mond, de azért hasznos meghallgatni őt. Megmutatja majd, melyik csoda miatt veszíti lényed az erejét, s melyik az, amelyik a beállítottságát változtatja meg. Végül elárulja a legkétségbeejtőbb titkot is, kreatúrád folyamatosan töpörödik, egészen addig, amíg el nem tűnik...

A továbbiakban magadra leszel utalva. A feladat nagyon nehéz. Valószínűleg a falvak meghódításának mestere vagy már, és mégis előfordulhat, hogy kudarcot vallasz. Az én lényem jóságos, ezért hiába ballagott a faluba jótékonykodni, Nemesis azonnal pirította. Erre a nép rettegett tőle (hitpontok többsége az ő javára), majd miután a kreatúrám elhalálozott, segédkezett a károk helyreállításában (újabb pontok, neki).

Nekem a megablast sem jött igazán be, sajnos hiába semmisítettem meg távolról az átkos csodákat, azok így is hatottak a lényemre, s szép lassan újraépültek. Vigyázz, mert Nemesis sem lesz rest használni ezt a pusztító varázslatot, ezért óvd raktáraidat és a falvak központjait pajzzsal.

A VÉGSŐ CSATA

Gondolom, nem lep meg, hogy a teljes győzelemhez még harcolni is kell. A döntő csata a lények párviadala lesz. Az eddig bizonyára jól bevált püfölés-gyógyítás kombó nem lesz elég, mert ezt az ellenfél lénye is alkalmazza. Használd a különleges mozgás lehetőséget (pentagramma gesztus) és az összes megtanult varázslatot (erő stb.)!

Ha győztél, már csak le kell küldened lényedet a vulkán mélyére, hogy te lehess az egyetlen igaz isten...

TIPPEK, TRÜKKÖK

• Ha faluközpontot (totem) vagy a raktárt megtámadják, az összes hívő elhagyja a templomot és ahelyett, hogy istenét imádná, siet helyrehozni a károkat.

• Ha lényed dühödten rugdossa a házakat, nem biztos, hogy rossz. Lehet, hogy egyszerűen nem elég a hely a mozgásához, és kénytelen ezt tenni. Ezért ügyelj a falvak építésekor arra, hogy elég helyet hagyj neki a közlekedéshez. (Különösen a 3. pályán jelenthet ez gondot).

• A falvak lakóinak elkápráztatásához változatos technikákat kell bevetned, mert hamar ráunnak még a leghatásosabb varázslatokra is. Kivételt jelenthet, ha például a népnek égető szüksége van fára vagy élelemre.

• Előfordulhat, hogy lényed beszorul. Gyakori ez a templom közelében, mert az udvaron kicsire zsugorodik, ám amint kilép,

megnő. Az én majmom például az egyik áldozati oltár mögé szorult be, és ott hisztizett. Nem tudtam pórázzal kivezetni. Nagy szerencsémre még őriztem egy lénytöpörítő varázsgömböt, de egyébként az egyetlen megoldás az lett volna, hogy megvárom, míg éhen hal...

• Ha lényed diétára szorul, nagyon oda kell rá figyelned. Legjobb, ha rövid pórázra kikötöd egy olyan helyen, ahol nem ér el semmi ehetőt, és kiéhezteted. Amikor már majd éhen hal (80 %) etesd meg, de ne túl nagy falattal (legjobban adagolható a hal és a gabona). Ezt ismételd párszor, és garantáltan lefogy. Igaz, ettől erős nem lesz. Azért érdemes megemlíteni, hogy a kövérségnek is vannak előnyei, mert a lény ekkor

• tekintélyt sugároz méreteivel,

• könnyen megtalálható, hiszen 100 % zsírral már nem is mozog,

• csaknem mindig alszik, tehát rosszat sem csinál. :)

• Érdekesség! Amikor a BW még készült, a tesztelők meglepő dolgot tapasztaltak. A rettenetesen éhes kreatúra egyszerűen befalatozta saját karját. Az ok egyszerű, a lény paramétereiben is szerepelt olyan adat, mely alapján lehetséges táplálékforrás volt. A bugot természetesen expressz sebességgel kiirtották.

• Általában gondot jelent az áldozati oltár körül táncoló hívők etetése. Ha túl sokat adsz nekik, előfordulhat, hogy egy evésre eltűnik az egész (bug), viszont ha csak 4-500 adag élelmet kapnak, akkor gyakran kell velük foglalkozni. Sajnos a te fáradtságos munkádra lesz szükség, a kreatúra legfeljebb arra tanítható meg, hogy egy adott nép hívőit etesse, és az is nagyon kemény munka. Jó lett volna egy olyan diszciplína is, mellyel az imádkozók etetését valaki megoldaná, s élelmet hordana nekik a raktárból.

• A faluközpont közelébe tegyél egy nagyobb követ. A hívek unalmas perceikben e körül fognak táncolni, és szép lassan feltöltik energiával. Amikor a kő bűvös erejű már, amellett, hogy ragyog, megjelenik felette a szimbólumod is. Ezt az ún. artifaktot használhatod új falvak megtérítésére, vagy épülő csodák közelébe helyezve növelheted azok hatását.

• Ne hagyd, hogy az emberek unatkozva üldögéljenek, adj nekik munkát. A tétlen nép ugyanis elégedetlen, vagy túl gyorsan szaporodik. Egyik sem jó.

• Nem csak kreatúrád változik meg beállítottsága szerint. Ha te jóságos vagy, templomod kifehéredik. Ha viszont gonoszkodsz, az épület besötétedik, és tüskés nyúlványok nőnek ki belőle (akárcsak Nemesis templomából).

• Vigyázz, mert a műhely udvarában három állványzatnak van csak hely. Ezért a legyártott elemeket illeszd össze vagy tedd arrébb, különben a termelés leáll.

A MÁGIA MŰVÉSZETE

Már volt szó a varázslatokról, és a kézikönyv is nagyon kimerítő információt tartalmaz, de azért akad itt még pár fontos dolog.

Étel- és fateremtés. Nem cheat és nem bug az, hogyha ezeket a varázslatokat sokszoros jobb klikkel a raktárok ajtaja felett használod, akkor az átlagos nyersanyagmennyiség sokszorosát idézheted meg. Egy alkalommal akár húszezer adagot is termelhetsz így!

Gyógyítás. Ez a varázslat mindig bejön, növeli a népszerűségedet. Ráadásul fiatalíthatja a lakosságot és alkalmas az áldozati oltár mellett imádkozók felfrissítésére is.

Víz. Tanítsd meg lényedet az öntözésre, ezzel igen népszerű lesz. Esetleg használhatod arra is, hogy az általad gyújtott tüzeket ő eloltsa...

Tűzlabdák. Hatásosak, gyilkosak, pusztításuk rettenetes lehet. Ha nem bánod, hogy gonosz vagy, segítségükkel gyorsan szerezhetsz új, bár főként rettegő híveket. Ha viszont követ hevítesz fel velük, és azt begurítod a faluba, egész nyugodtan pisloghatsz ártatlanul! :)

Villámok. Pusztító, akárcsak a tűz. Én leginkább az ellenfél lényét pirítgattam vele.

Vihar. A választott terület felett zuhogó eső, villámok, sőt, akár tornádó is megjelenhet. Tapasztalataim szerint közepesen hatékony csak.

Fizikai pajzs. Nevéből adódóan a fizikai támadásoktól óv, beleértve a pusztító varázslatokat is. A nép szereti.

Pszichés pajzs. A burok alatt lévő területen minden trükk haszontalan. Amíg ez áll, a védett búra alatti lakosokat nem lehet semmilyen varázslattal elkápráztatni!

Erdő. Igen drága varázslat, és hatékonysága sokban függ a fohászkodóktól, hiszen az ő erejük táplálja a megidézett bűvös erdőt. Természetesen ezeket az idézett fákat is lehet locsolni.

Szárnyas kreatúrák. A madárrajt idéző varázslat az egyik leghatékonyabb hittérítő (garantáltan több mint száz pontot hoz). Hatását az egyiptomi csoda fokozza. Érdekesség, hogy éjszaka (talán gonosz beállítottság esetén is) nem galambokat, hanem denevéreket idéz.

Farkashorda. A harmadik pályán Lethysnek eléggé bevált ez a trükk, de tapasztalataim szerinte egyébként nem túl hatékony és eléggé drága. Gonosz varázslat, hiszen a faluba futó ordasok befalják az útjukba kerülő embereket.

Teleport. Gyorsíthatod vele a kitermelést. A teleportkapukat az emberek és a kreatúrák is használják (az ellenfél lénye is beléphet az általad idézett kapun).

Megablast. Ami az útjába kerül, szétrobbantja. Rendkívül hasznos varázslat lehet, de ne feledd, gonosz. Ha igazi pusztítást akarsz látni, építs azték csodát.

Lényre ható varázslatok. Érdemes ezeket megtanítani kreatúrádnak, mert jól hasznosíthatók a titánok harcában.

Tipp! Igaz, már említettem, hogy a fák, kövek közé rejtőző szentjánosbogarak energiája varázsgömböket termelhet, csak azt nem mondtam, hogy ezek megtalálásához ezeket a helyeket rendre fel kell keresni, és átkutatni (azaz arrébb rakni a fákat és a köveket).

ONLINE GAME

Most már volt alkalmam többször is kipróbálni az internetes, illetve a hálózati játékot. Ennek tapasztalatait szeretném megosztani pár sorban veletek.

Általában elmondható, hogy a fagyások viszonylag gyakoriak, és bizony előfordul, hogy nem sikerül becsatlakozni egy-egy játékba, holott elvileg a ping jó. Ha viszont sikerül végre elindítani a közös megmérettetést, akkor általában nincs gond a sebességgel, a program akadozás nélkül játszható. A sebességet bármelyik játékos gyorsíthatja vagy lassíthatja. Ebből nem szoktak konfliktusok lenni, mert az amúgy is nagyon vontatottan beinduló eseményeket általában mindenki gyorsítani szeretné. Akad olyan kihívás is, amelyet a játékosok eleve lények csatájának hirdetnek meg. Ilyenkor a nagyjából azonos szinten lévő kreatúrák harca a lényeg, senki nem foglalkozik a falvaival, vagy területhódítással. Izgalmas, de egy idő után unalmas.

Tapasztalataim szerint a gonosz beállítottságú lények és játékosok komoly előnyben vannak. Meglehetősen tehetetlen az a lefagyasztott kreatúra, akit folyamatosan tűzlabdázik ellenfele, sőt olykor annak gazdája is. Igazán élvezeteset velem azonos beállítottságú lények gazdáival tudtam játszani. Azokban az esetekben nem volt ritka az sem, hogy kreatúráink együtt táncoltak, majd cuppanós puszival búcsúztak egymástól.

Az internetes játékosok kultúrája nagyon változó. Sajnos volt néhány igen primitív megnyilvánulás is, de az ilyen játékból a legegyszerűbb kilépni. Ha jó csapat jön össze, kellemes beszélgetés színesítheti a játékmenetet.

Ha a játékból valaki kilép, nincs veszve semmi, a gép átveszi az ő részének irányítását. Így akár egyedül is maradhatsz, mégis végigjátszhatod a pályát.

Tudod-e? A multiplayer játékokba azzal a kreatúrával lépsz be, amelyikkel legutoljára játszottál, és ő az ott tanultakat megőrzi. Tehát amikor folytatod a küldetésedet, e tapasztalatok birtokában segít neked tovább. Így a lényed olyan dolgokat is tudhat már akár az első szigeten, amelyeket egyébként csak a harmadikon tanulhatna meg!

BÚCSÚ GONDOLAT A BUGOKRÓL

Igaz, már értékeltem a programot, és nem is vonnám vissza az adott százalékot, de azért elkeserítő, hogy ennyi bug benne maradt. Egy-két apróságot még elnézne az ember, de az, hogy az ötödik pálya a lény számára szinte életveszélyes, elkeserítő. A Black & White három éve készült már, mégsem sikerült szinte hibátlanul kiadni. És még szomorúbb, hogy ezt kezdjük megszokni. Már természetes, hogy a rohamléptekkel haladó fejlesztések után kiadott programok így jelennek meg. Inkább, minthogy a folyamatos javítgatások miatt a tesztelési fázis oly hosszúra nyúljon, hogy a konkurensek learassák a babérokat hasonló játékaikkal.

Nem tudom, hol lehet itt változást remélni, hiszen ezek monumentális programok, melyek rengeteg ember munkájával, hosszú hónapokon át készülnek, és ha valamely fejlesztés két évnél tovább tart, már rengeteg veszélyt hordozhat, amit csak az igazán nagy nevek kockáztathatnak meg.

Lehet, hogy hamarosan a megvásárolt programot ki sem bontjuk, amíg ki nem adják a patch-et? Remélem, nem így lesz!

Természetesen bugok ide vagy oda, a Black & White évezredünk egyik legjobbja, és ha a Lionhead csapata betartja ígéretét, és ezek szerint foglalkozik vele a jövőben, sokáig az is maradhat.

Lily

MENTŐÖV

Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

BALDUR'S GATE 2

Szia Mocsy!

Lenne egy kérdésem a Baldur's Gate II-vel kapcsolatban. Elakadtam, és a végigjátszás sem segített. A Chapter II-ben vagyok, és nem találom azt az átkozott Baron Ployert.

Segítségedet előre is köszönöm:

Balázs

Baron Ployer tartózkodási helyei: Először a Sea Bounty (Dock District) fogadóban találkozol vele, itt átkozza meg Jaheirát. Az átok után a Slums District egyik elhagyatott házában húzza meg magát (a Copper Coronettől keletre).

Mocsy

FINAL FANTASY VII

Szervusz Mocsy!

Segítségért kiáltok, és remélem, te tudsz segítő jobbot nyújtani. A Final Fantasy 7-es részében már érzem, hogy a végénél járok, mivel már Sephiroth megöléséért megy a küzdelem, de kimaradt a játékból (az életemből) a Cocobo nevelés. Beszéltek valami szuper Cocoboról, ami hegyen, vízen, folyón átmegy, ha ezt a Cocobót, meg ezt a Cocobót keresztezem és etetem ezzel a 'nut'-tal meg azzal a 'nut'-tal. És amikor megszereztem a 'nut'-okat, még mindig ott voltak (ill. nem voltak) a csoda Cocobók.

Legyél szíves, adjál választ, ha tudsz legalább az E-mail címemre:

SZÍVES KÖSZÖNET:

Richárd

A csoda Chocoboról írva gondolom, az arany Chocobóra gondolsz. Ilyet kétféleképpen is beszerezhetsz. A tenyésztés meglehetősen hosszadalmas művelet, nekem nem is sikerült. Sokkal jobb, ha legyőzöd a két Weapon egyikét (most hirtelen nem jut eszembe melyik). Jutalmul kapsz egy arany Chocobót.

Mocsy

THE CURSE OF THE MONKEY ISLAND

Kedves Mocsy!

Kérlek, segíts!!! A Monkey Island 3 part 2: Tengerpartra kéne bejutnom, de nincs kártyám.

Olvastam a végigjátszást, de én nem találok olyan hordót, amiben lenne egy kétszersült. Kérlek, írd meg, hol találhatom meg azt a hordót.

Előre is köszönöm:

Széchenyi István

A hordó kétszersült az étteremben található, melyet az öreg kalózkapitány üzemeltet.

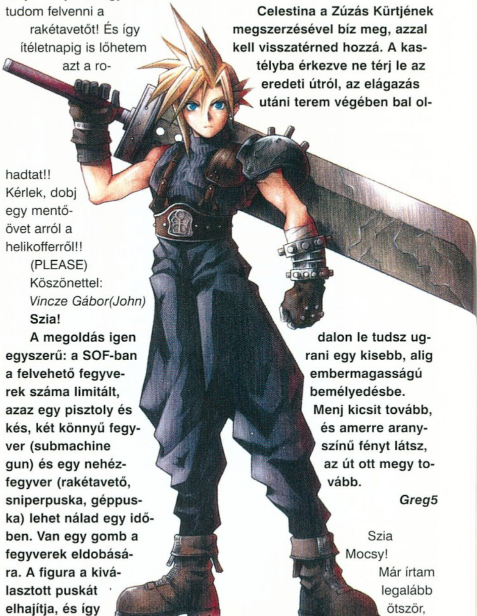
SOLDIER OF FORTUNE

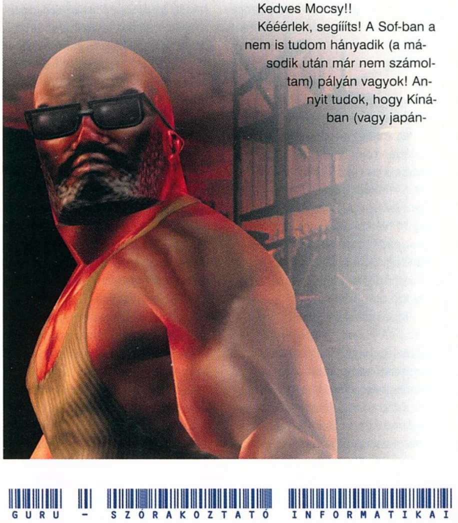
Kedves Mocsy!!

Kééérlek, segíííts! A Sof-ban a nem is tudom hányadik (a második után már nem számoltam) pályán vagyok! Annyit tudok, hogy Kínában (vagy japánban) van! Na szóval ott vagyok, hogy már egy csomó ****szeműt kinyírtam! Most ott vagyok, hogy egy helikoffer leszállópálya alatt van egy rakétavető és néhány töltény. A baj az, hogy nem tudom felvenni a rakétavetőt! És így ítéletnapig is lőhetem azt a rohadtat!! Kérlek, dobj egy mentőövet arról a helikofferről!! (PLEASE)

Köszönettel:

Vincze Gábor(John)





Szia!

A megoldás igen egyszerű: a SOF-ban a felvehető fegyverek száma limitált, azaz egy pisztoly és kés, két könnyű fegyver (submachine gun) és egy nehézfegyver (rakétavető, sniperpuska, géppuska) lehet nálad egy időben. Van egy gomb a fegyverek eldobására. A figura a kiválasztott puskát elhajítja, és így egy másikat vehetsz fel helyette. A rakétavetővel már nem lesz nehéz a helikopter likvidálása. Még egy tipp: a medence melletti bunkerben, ahol a rakétavető van, találsz rakétákat. Ezek egy idő után (fél perc) újra megjelennek, így telepakolhatod magad velük, és bátrabban mehetsz neki a szitakötőnek.

Üdv!

SakmaN

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

Az volna a kérésem, hogy írd meg nekem, hogy a Crusaders of Might & Magicben amikor az a nő visszaküld oda, ahonnan jöttem, akkor megölöm a szörnyeket, és utána vissza kell menni a nőhöz! De előtte eljutottam egy kastélyhoz, és ott egy helyen elakadtam. Az szeretném kérni, hogy írd le nekem a kastély útját, hogy merre menjek. Előre is köszi!!!!!!!!!

Szia!

Celestina a Zúzás Kürtjének megszerzésével bíz meg, azzal kell visszatérned hozzá. A kastélyba érkezve ne térj le az eredeti útról, az elágazás utáni terem végében bal oldalon le tudsz ugrani egy kisebb, alig embermagasságú bemélyedésbe. Menj kicsit tovább, és amerre aranyszínű fényt látsz, az út ott megy tovább.

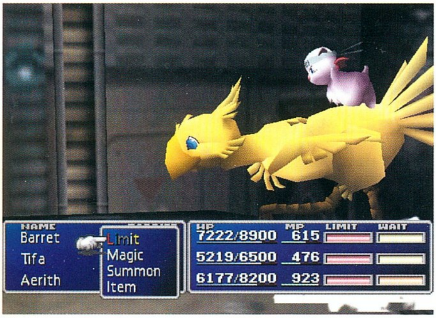
Greg5

Szia Mocsy!

Már írtam legalább ötször, de csak egyre kaptam választ. Azért nem adom fel.

A problémám a PC Guru múltkori teljes játékával, a Kruzédersz of Májt end Medzsikkel kapcsolatos. Már kiszabadítottam a törpék bányájából (Corantha Mines) a herceget (vagy kit). De még mindig nem adják oda a Horn of Shatteringet, hanem meg kell szereznem egy ellopott jogart Duskwoodban. Hát én már keresztül-kasul bejártam, de nem találtam, csak ellenséget (Dashereket és Ogrékat). Ha lehet (de ha nem, akkor is), most az egyszer segítsetek. Különben is küldtem valamit a Ti küldtétekbe, lehet, hogy még azt se néztétek meg.

Nagy Levente



Hi!

Az ereklyét Duskwoodban, a ködös völgyben találod meg, ha a következő útvonalat követed. Tégy úgy, mintha vissza szeretnél menni a Katakombákhoz, azaz az elágazásoknál és a tisztásoknál mindig bal oldalt válaszd, és az utolsó kereszteződésnél most a bal oldali úton folytasd utad. Nemsokára egy kis tisztásra leszel figyelmes jobbra, az itt tanyázó három ogre egyikénél lesz a jogar.

Greg5

STONEKEEP

Először is üdvözlök mindenkit. Ezt a levelet BIRD-nek szánom, ugyanis 99-ben ő játszotta végig ezt a játékot. Szerintem nagyon jó játék, de elakadtam azon a ponton, ahol a FAERIE REALMS szintre kell átmenni. Te azt írtad, hogy egy primerose segítségével lehet átjutni.

Nekem van 7 primerose-om, már ha a primerose az a növény, amit én egy Angol-Magyar szótárban Kankalin néven találtam meg. Ez mind szép és jó, de mit kell vele csinálni? Valami varázslatot kell rá dobni, vagy maga a Primerose egy varázslat? Előre is szeretném megköszönni, és sajnálom, hogy csak ilyenkor írok, de mikor megvettem, akkor elkezdtem vele játszani, de nem nagyon értettem. Most elővettem, és idáig eljutottam, de itt megakadtam.

Egyszóval köszönöm, hogy írsz:

Flash.

Öt primerose-t kell letenned a Faerie Realms bejáratához. Ez nyitja meg a varázskaput.

Mocsy

MIGHT AND MAGIC VI

Barátaimmal közösen vívott harcaink során megszorultunk, és segítségre lenne szükségünk.

A Might and Magic 47. küldetése során (BETA kristály megszerzése) a fák megérintése után kellene egy 5 betűs szót kitalálni. A feladott szórejtvényeket lefordítva és elolvasva az Angol ABC figyelembevételével sem sikerült kitalálnunk az ötbetűs szót. Amennyiben tudnál nekünk segíteni a megfejtésben, nagyon szépen megköszönnénk.

Előre is köszi!

Szloboda Miklós

Szia, a titkos kódszó: JBARD

Jó kalandozást,

Lily

Hi Mocsy!

A segítségedre lenne szükségem. A Rogue Spear 6. pályáján, amikor Vezirzade dácsájába kell behatolnom, rögtön az elején van egy feladat, hogy deaktiváljam a biztonsági rendszert. Viszont ez nekem sehogy sem sikerül. Tudsz valami tanácsot adni, hogy mit csináljak?

Ennél a küldetésnél sokan elakadtak, hiszen egyáltalán nem szabad, hogy észrevegyenek minket. Én legalább ötvenszer ugrottam neki, de a megoldás nem lehetetlen: először is a vendégházban keresd meg a falon a riasztó kapcsolóját, állj elé, és tartsd lenyomva az akció-billentyűt (alapbeállításban a space). Ha megvagy, akkor irány a főépület, majd bent próbáld meg elhelyezni a poloskát a telefonon - idáig még általában működik a dolog. Ezután irány az épület túloldalán található festmény, ahova a kamerát kell felhelyezned, s onnan pedig már „csak" ki kell jutnod valahogyan.

Chris

BLACK & WHITE

Szia,

„A kreatúra feloldása a rajongói honlapokról tölthető le" Mért írtad ezt? Olyan bonyolult lenne, hogy nem fért bele a cikkbe?

Nem tudtam pontosabban kifejezni, hogy ezek olyan .exe fájlok, melyeket ha elindítasz, akkor feloldják a programban az adott lény tiltását (így sem túl egyszerű, hihi). Tehát töltsd le és indítsd el a programot.

Egy forrás pl.: www.planetblackandwhite.com.

Az erőterem attól függ, hogy menyire hisznek bennem az emberek? Én már a 3. szigeten elakadtam, mert nem tudom elérni az ellenfél faluját (már csak ez tartja fogva a kreatúrámat). Van még egy falu feljebb, de arról még álmodni sem merek (nagyon messze van).

A megoldás egyszerű. Építs új faluközpontot, és így el tudod érni azt a távoli falut is. A faluközpont építéséhez 5 állványzat kell.

Hogyan lehet felgyorsítani az időt?

Az alt+2 billentyűkombinációval.

Nem lehet valahogyan továbbvinni a varázslatokat?

Továbbvinni? Ha másik pályára gondolod, akkor csak úgy, hogy az oltárokon egyszer használatos gömböket készítesz belőlük. Ezeket átdobálhatod a vortexeken. Az oltár költsége 6 állványzat.

A Varázserdő meddig tart, mert nekem össze-vissza tünedezik el?

A fohászkodók által adott erő tartja fent a varázserdőt. Ha ez elfogy, megsemmisül.

Egyébként az „M" betű lenyomására beléphetsz a varázslat menübe, ugyancsak így tudsz varázslatot újratölteni „R". Csak azért írtam le, mert te nem említetted meg, és nem találtam leírva sehol máshol.

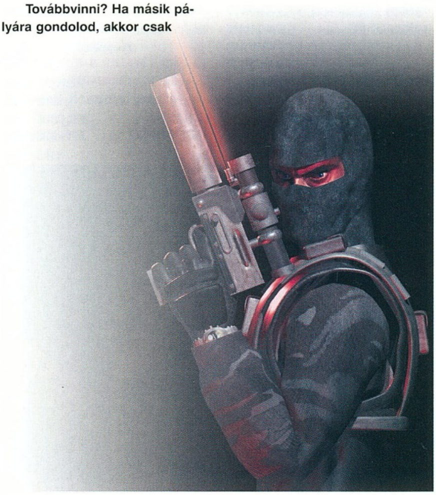
Tényleg szuper a játék, most nem akarok többet írni róla, mert sietek.

Szia

Bodnár Csaba (Sanyi)

Köszi a tippet, tudom. Az R betűt amúgy nehéz is lerajzolni. :)

Lily



CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

EVIL ISLANDS: CURSE OF THE LOST SOUL

A cheat mód aktiválásához játék közben hívd le a konzolt, írd be: „thingamabob", s ezután a kívánt kódot szintén a konzolba pötyögheted be:

help kódlista
fps 0 vagy 1 fps-számláló ki/be
give 0 money x a „Map Selection/Party Equip" képernyőn használva x számú aranyat kapsz
give 0 exp x a „Map Selection/Party Equip" képernyőn használva x számú tapasztalatpontot kapsz
lootall a küldetéshez szükséges összes tárgyat megkapod
quit kilépés a játékból
@godmode(0,#) isten mód ki/be (#=1,0)

TROPICO

A kódokat játék közben, a Ctrl billentyű lenyomása után írhatod be:

pesos 20000 $
contento 10-es boldogság

X-COM: ENFORCER

Hívd le a konzolt, s ide írd be a kódot:

xgod isten mód
killpawns az ellenfelek elpusztítása
xfly repülő mód
allammo teljes lőszer
xghost a „clipping" kikapcsolása
setspeed (#) a játék sebességének beállítása (az alapérték 2)
setjumpz (#) az ugrások magasságának beállítása (az alapérték 500)
xwalk a repülő mód kikapcsolása

Cheat mód:
Először is készíts biztonsági másolatot a játék „System" könyvtárában található „user.ini" fájlról, majd az eredetit nyisd meg valamilyen szövegszerkesztővel! Keresd meg az „[XMenu.NewCharacterWindow]" bejegyzést, ezután végezd el az alábbi változtatásokat:

```
SavedEnforcers[0]=(Name="Player",Difficulty=1,CurrMap=0,MaxHealth=400,
speed=1.000000,Targeting=0.000000,RepairRate=3.000000,Ammo=2.000000,
Jump=2.000000,ResearchPoints=9999,WeaponUpgrades[0]=4,
WeaponUpgrades[1]=4,WeaponUpgrades[2]=4,WeaponUpgrades[3]=4,
WeaponUpgrades[4]=4,WeaponUpgrades[5]=4,WeaponUpgrades[6]=4,
WeaponUpgrades[7]=4,WeaponUpgrades[8]=4,WeaponUpgrades[9]=4,
WeaponUpgrades[10]=4,WeaponUpgrades[11]=4,WeaponUpgrades[12]=4,
WeaponUpgrades[13]=4,WeaponUpgrades[14]=4,WeaponUpgrades[15]=4,
WeaponUpgrades[16]=4,WeaponUpgrades[17]=4,WeaponUpgrades[18]=4,
WeaponUpgrades[19]=4,WeaponUpgrades[20]=4,WeaponUpgrades[21]=4,
WeaponUpgrades[22]=4,WeaponUpgrades[23]=4,WeaponUpgrades[24]=4,
WeaponUpgrades[25]=4,WeaponUpgrades[26]=4,WeaponUpgrades[27]=4,
WeaponUpgrades[28]=4,WeaponUpgrades[29]=4,FinishedGame=1,
XBaseSkinName="EnforcerTrooperBaseSkins.BlueDemon")
```

A jól végzett munka jutalma maximális egészség, képesség, fegyverek, power-up stb.
Ugyanebben a fájlban a „CurrMap=" utáni értékkel állíthatod be a 40 pálya valamelyikét.

SIMFARM

A kódokat játék közben írd be:

CORN 10000 $
FUND 10000 $ a városnak
LLAMA „Llama Screen" a játékverzió kijelzése

STAR WARS: BATTLE FOR NABOO

Íme néhány újabb kód, illetve rejtett tárgy:

FRBPTDAY „Sith Infiltrator"
NIZWAGAO minden Naboo hajó választható
ADJJCCAY új „vizes" effektek
UYCANCAX dupla másodlagos fegyver
FJJCUAAC követőrakéták

Advanced shields: Az első szinten található, egy AAT takarásában lévő boltív mögött.
Advanced blasters: A „Liberation Of Camp 4" szinten van az utolsó pajzsgenerátor melletti lejtőnél.
Advanced bombs: A „Glacial Grave" szinten található a folyók találkozásánál.
Advanced missiles: A „The Smugglers Alliance" szint elején található. Védd meg a speedert, s megmutatja a farmot, ahol megleled.
Homing torpedoes: A „Borvo The Hutt" szinten, északnyugatra az első csatától, a falu fái között találod.
Rapid fire lasers: A „Sancuatary" szint vége felé található egy kicsiny völgyben, a vulkán oldalában, jobbra a fővölgytől.
Cluster seeker missiles: A második bónusz („Couruscant Encounter") szinten kezdéskor fordulj jobbra, menj be a barna csíkos épületig. Menj be a lyukba, majd ahol az út jobbra kanyarodik, fordulj balra, s azon az oldalon megtalálod.
Trade Federation Secrets
Bónusz szint: Szerezz meg minden bronzérmet!
Couruscant Encounter Bónusz szint: Teljesítsd a játékot megszerezve minden ezüstérmet!
Dark Side Bónusz szint: Az öszszes aranyérmet meg kell szerezned.
AAT és Swamp Speeder: Minden platinaérmet meg kell szerezned. A platina akkor jár, ha nem veszítesz életet, minden barátot megmentesz, sok ellenfelet elpusztítasz, s mindezt rövid idő alatt.

BLACK & WHITE

Megválaszthatod a pályák sorrendjét, ha a játék „Scripts" könyvtárában lévő „Land1.txt", „Land2.txt", „Land3.txt", „Land4.txt" és „Land5.txt" nevű fájlok valamelyikét a kívánt sorszámúra nevezed át. Vigyázz, ne írd felül az egyikkel a másikat, a biztonsági másolat készítése most mindenképp ajánlatos!
Kifogyhatatlan ételhez vagy fához juthatsz, ha aktiválsz egy étel vagy fa csodát, majd a kezet a „village store" illetve a „workshop" ajtaján tartva többször lenyomod a jobb egérgombot. Ha jól csinálod, nagyon kevés manna felhasználásával juthatsz jókora adag ennivalóhoz és fához.
Az Alt és 1 billentyűk lenyomásával lassíthatod az idő múlását, az

Alt és 2 gombokkal pedig gyorsíthatod azt.
Ha a rendszeridőt április elsejére állítod, a karaktered mosolygó lábnyomokat hagy maga után.

DOMINION: STORM OVER GIFT 3

Játék közben nyomd le az Entert, írd be a kívánt kódot, majd újra Enter:

lushee	több alapanyag
tilt	több pénz
seti	a radar kikapcsolása
infrared	teljes térkép
combustion	az ellenséges egységek elpusztítása
zipper	gyorsabb építés

MAJESTY: THE NORTHERN EXPANSION

A kódokat játék közben, az Enter lenyomása után írhatod be:

fill this bag	10000 arany
build anything	minden épület elérhető
give me power	minden varázslat elérhető
cheezy towers	végtelen varázserő
restoration	a találati pontok helyreállítása
grow up	a kijelölt hős 5-ös szintre lép
now you die	az ellenfél elpusztítása
revelation	teljes térkép
victory is mine	a játék megnyerése
i'm a loser baby	a játék elvesztése
frame it	fps megjelenítése

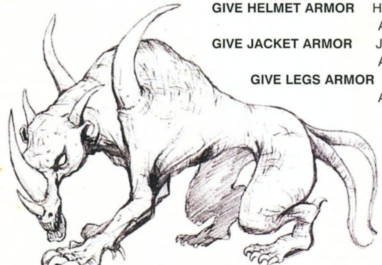
KINGPIN: LIFE OF CRIME

A cheat-mód aktiválásához a játék indítóparamétereit kell megváltoztatnod: kingpin.exe +developer 1
Ezután a ` gombbal hívd le a konzolt, s írd be a megfelelő kódot:

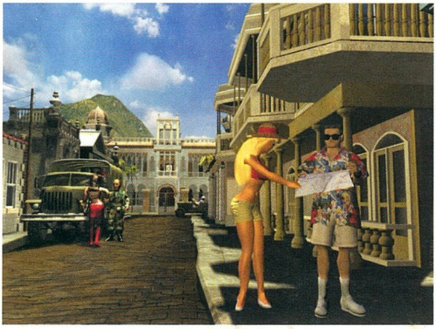
IMMORTAL	isten mód
NOCLIP	ugráló mód
GIVE ALL	minden tárgy elérhető
GIVE CASH ###	### összegű pénz
GIVE COIL	tekercsek
GIVE WATCH	óra
GIVE BATTERY	elem
GIVE WHISKEY	whisky
GIVE CHEM_PLANT_KEY	Chemical Plant Key
GIVE FUSE	biztosíték (gyutacs?)
GIVE SHOP_KEY	Bait-Shop Key
GIVE WAREHOUSE_KEY	Warehouse Key
GIVE LIZZY HEAD	Lizzy's Head
GIVE SHIPYARD_KEY	Shipyard Key
GIVE OFFICE_KEY	Moker's Office Key
GIVE VALVE	Valve Handle
GIVE TICKET	Skytram Ticket
GIVE FLASHLIGHT	Flashlight

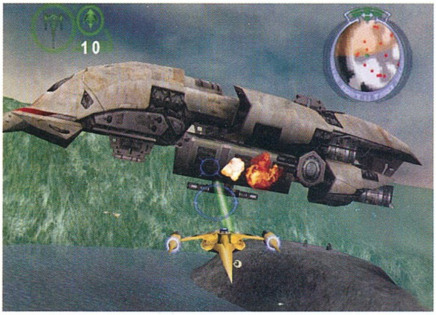
Fegyverek:

GIVE CROWBAR	feszítővas
GIVE PISTOL	pisztoly
GIVE SHOTGUN	vadászpuska
GIVE TOMMYGUN	géppisztoly
GIVE HEAVY MACHINEGUN	géppuska
GIVE GRENADE LAUNCHER	gránátvető
GIVE BAZOOKA	páncélököl
GIVE FLAMETHROWER	lángszóró
GIVE BULLETS ###	### számú lövedék



GIVE SHELLS ###	### számú golyó
GIVE 308CAL ###	### számú 308cal
GIVE GRENADES ###	### számú gránát
GIVE GAS ###	### számú gáz





GIVE ROCKETS ###	### számú rakéta
GIVE SPISTOL	hangtompító
GIVE PISTOL RELOAD	automata újratöltés

Páncélok:

GIVE SMALL HEALTH	Small Medical Kit
GIVE LARGE HEALTH	Large Medical Kit
GIVE ADRENALINE	Adrenaline
GIVE HEALTH	teljes gyógyulás
GIVE HELMET ARMOR	Helmet Armor
GIVE JACKET ARMOR	Jacket Armor
GIVE LEGS ARMOR	Legs Armor
GIVE ARMOR	teljes páncél

Térképek:

MAP SR1	Skidrow
MAP SEWER	Sewers
MAP SR2	The Super
MAP BAR_SR	Jax
MAP SR3	Mean Streets
MAP SR4	The Jesus
MAP BIKE	Bike
MAP PV_H	Poisonville
MAP BAR_PV	Club Swank
MAP PV_1	Louie's Errand
MAP PV_B	Blanco Industries
MAP PV_BOSS	Nikki Blanco
MAP SY_H	Lizzie's Problem
MAP BAR_SY	Salty Dog
MAP SY1	Pier Pressure
MAP SY2	Das Boot
MAP STEEL1	Steeltown
MAP BAR_ST	Boiler Room
MAP STEEL2	Steel Mill
MAP STEEL3	Steel Processing
MAP STEEL4	Moker Shipping
MAP KPCUT3	Consequences
MAP TY1	Derailed
MAP TY2	Dark Passage
MAP TY3	Trainyards
MAP TY4	Depot
MAP KPCUT4	The Picnic
MAP RC1	Radio City Station
MAP RC2	Enter the Dragons
MAP RC3	Streets of Fire
MAP RC4	Skytram Station
MAP BAR_RC	Typhoon
MAP RC5	Central Towers
MAP RCBOSS1	Crystal Palace East
MAP RCBOSS2	Crystal Palace West
MAP KPCUT7	Outro

EXPLOMAN

Minden szint és FMV elérhető lesz, ha az „options.txt" fájlban megkeresed a „levelchoose" bejegyzést, majd az értékét 1-re változtatod. Két extra opció tűnik majd fel a főmenüben.

CHAMPIONSHIP SURFER

Icemannel játszhatsz, ha a pro szinten teljesíted a játékot.

SUPERBIKE 2001

A kódokat játékosnévként írd be:

EAPOWER	nagyobb sebesség
GRIPPY	jobb tapadás
STOPPY	hatékonyabb fék
LAGUNA	nagy fejek, kezek és lábak

SETTLERS 4

Játék közben írd be: „!wqsa", ezzel aktiváltad a cheat módot. Ezután az adott szint megnyeréséhez csak be kell írnod: „!win".

SPACE EMPIRES 3

Játék közben nyomd le a Ctrl billentyűt, s jöhet a kód:

Az „Empire Status" képernyőn:

money	100000 egység minden nyersanyagból

A „Ship Report" képernyőn:

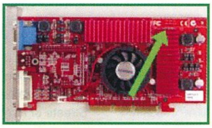
movement	szabad mozgás
repair	szabad javítás
resupply	a hajó feltöltése

Toni

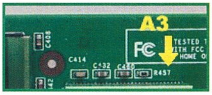
HARDVER HÍREK

GF3 BÉTATESZT

Május elején az első Geforce3 chippel szerelt kártyák végre megérkeztek a boltokba, ám a jelek szerint itt is becsúszott egy apróbb hiba. Meg nem erősített pletykák szerint több gyártó (köztük az Elsa és a Hercules) valami-

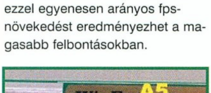


lyen tévedés folytán a GF3 chip A3-as verzióját használta fel a kártyáik egy részének gyártása során. Teljesítménybeli különbség elvileg nincs, stabilitási viszont van (magyarul ezek sokat fagynak). A már megfelelően működő chipek az A5-ös verzióra épülnek (az Nvidia egyébként A9-nél tart). Aki véletlenül ilyen kártyához jutna, annak természetesen jogában áll becseréltetni, az azonosításhoz a Rivastation készített is néhány ábrát (a hibás verzión hiányzik egy



üres hely a 3 kondi + 1 ellenállás mellől).

A Leadtek GF3-at választók viszont pozitív meglepetésnek nézhetnek elébe: az első vásárlók beszámolói szerint ugyanis a kártyákon – a doboz feliratával ellentétben – 3,8 ns sebességű memóriák találhatók. Ily módon a legtöbb kártya 500-530 MHz körüli memóriasebességre tuningolható, ami ezzel egyenesen arányos fps-növekedést eredményezhet a magasabb felbontásokban.

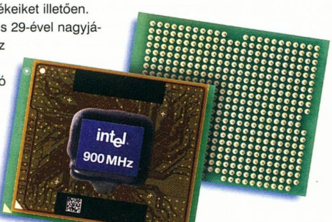


Az Nvidia számára egyébként jól alakult a legutóbbi negyedév: míg legnagyobb ellenfelük, az ATi részesedése tovább csökkent, addig ők erősítettek. Meglepő módon azonban az alaplapi chipsetekbe integrált videovezérlők piacán még mindig csak a második helyen állnak az Intel mögött.

AMD VS. INTEL ÁRHÁBORÚ FOLYTATÓDIK

Habár mind az Advanced Micro Devices, mind az Intel folyamatosan - amolyan csúszó leértékelés módjára -, szinte hónapról hónapra csökkentette processzorainak árait, április végén, illetve május elején mindketten drasztikus ármódosítást hajtottak végre e termékeiket illetően.

Az Intel április 29-ével nagyjából megfelezte az addig igencsak drágának számító Pentium 4 processzorainak az árát, ennek megfelelően a kategória leglassabb képviselője, az 1,3 GHz-es példány már 193 USA dollár áron rendelhető ezres tételben a cégtől, míg a jelenlegi csúcsot, az 1,7 GHz-es változatot is a már megfizethetőnek mondható 352 USD-ért vesztegetik. Más kérdés, hogy a drasztikus árcsökkentés következtében megnőtt piaci keresletet az Intel nem igazán tudja kielégíteni. Ugyancsak hozzájárult a Pentium 4 növekvő népszerűségéhez az, hogy a Santa Clara-i cég ugyancsak csökkentette az i850-es alaplapi chipkészlet (ezt igényli a Socket 423 architektúra) árát, illetve a világpiacon lassan, de biztosan és folyamatosan csökken az i850 által igényelt Rambus DRAM memóriamodulok ára is.



Ami a cég Pentium III és Celeron II processzorait illeti, az április közepén történt kisebb mértékű (átlagosan 11 %-os) árcsökkentés után legközelebb május 27-én nyúlnak majd hozzá hivatalosan ezeknek a CPU-knak az árához - a brutalitás mértéke egyelőre nem ismert.

Természetesen az AMD sem hagyhatta ennyiben a dolgot, ezért ugyanebben az időszakban szintén két lépcsőben csökkentette Duron, illetve Thunderbird processzorainak árát. Április 15-én a teljesítményorientált Thunderbird procik ára csak kisebb mértékben, azaz átlagosan 10 százalékkal, míg a Duronoké átlag 29 %-kal csökkent. A május 3-i árcsökkentés esetében megfordult a helyzet, ugyanis a Tbirdök ára esett komolyabban, átlagosan 24 %-kal, míg a Duronok egységesen 10 százalékkal. A fentieknek megfelelően a „top-of-the-line” 1,33 GHz-es Tbird ára ezres tételben mindössze 253 USD, míg a legolcsóbb, még gyártásban levő Duron, a 800 MHz-es verzió ára 81 USD. Hozzá kell tenni a fentiekhez, hogy az AMD processzorai kedvezőbb áron szerezhetők be, mint amit a gyártó Web lapján olvasható hivatalos árlista sugall. Ugyancsak érdekesség, hogy bár a Netes szaksajtó már két héttel az árcsökkentések előtt tudomást szerzett róluk, annak mértékét csúnyán elszámították, ugyanis a legtöbb site 40-45 %-os esést jósolt. Sajnos ez nem jött be nekik...

ÚJ VIA PROCESSZOROK MÉG AZ IDÉN

A VIA Technologies menedzsmentje úgy gondolja, hogy a cég túlságosan kis szeletet hasít ki magának a desktop PC-s CPU-k piacából, ezért új modelleket kívánnak bevezetni az év folyamán.

A jelenlegi kínálat csúcsa a Samuel 2 magos, C3 jelzésű processzor, 733 MHz-es órajellel. A Samuel 2 család nemsokára ki fog bővülni a 750, 800, 850 és 866 MHz-es változatokkal, majd a harmadik negyedévben a C3 vonal átáll a 0,13 mikronos gyártási technológiára. A 0,13 mikronnal készülő C3 mag neve Ezra lesz, és ugyanazokkal a tulajdonságokkal bír majd, mint a jelenlegi C3, azaz 128 KB L1 és 64 KB L2 gyorstár. Az Ezra mag előreláthatólag 1 GHz-ig fog skálázódni.

Az igazi újdonság a cégtől várhatóan a 4. negyedévben érkezik. A még kódnév nélküli CPU-ról azt lehet tudni, hogy szintén 0,13 mikronos gyártási technológiával készül majd, azonban a 128 KB L1 tár mellé már 256 KB L2 cache járul (mint az AMD Thundebirdjéhez). A Socket 370 foglalatba helyezendő processzor további érdekessége, hogy a C3 architektúrától eltérően már nem az AMD-s 3DNow!, hanem az Inteles SSE (de nem SSE2) utasításokat fogja tartalmazni. Ez a mag várhatóan az 1,2 GHz-es gyorsaságig fogja vinni. A specifikációk alapján ez a termék leginkább a Pentium III-ak és a

Duronok versenytársa lehet mind árban, mind teljesítményben.

A VÖRÖS ALAPLAP

Úgy látszik, mostanában egyre több alaplapgyártó kap rá a speciális kiadások kibocsátására. A világ egyik legnagyobb mobo előállítója, az MSI is csatlakozott ehhez a trendhez, mégpedig azzal, hogy kiadja a már amúgy is sikeres K7T Turbo-R lapjának a limitált szériás verzióját, a K7T Turbo Limitedet. A Limited Edition abban különbözik a Promise IDE RAID vezérlővel ellátott K7T Turbótól, hogy a nyák élénkvörös színben pompázik, illetve az északi híd chipen aranyszínű hűtőborda trónol. További újítás az eredeti változathoz képest, hogy a cég most már ezt a modelljét is felkészítette az USB-s PC-to-PC csatlakozásra. Amúgy a technikai specifikációk megegyeznek a K7T Turbo-R-ével (Socket A foglalat, VIA KT133A chipkészlet, 3 DIMM, max. 1,5 GB PC133 SDRAM, 1x AGP 4X, 6x PCI, 1x CNR bővítőrés, ATX formátum).

SPRINGPORT WIRELESS ETHERNET

A Handspring Visor palmtopok speciális Springboard bővítőréséhez már eddig is sok hasznos dolgot készítettek, például MP3 lejátszót vagy GSM telefon-illesztőt, az Intel által felvásárolt Xircom viszont a palmtoposok régi vágyát teljesítette, mikor piacra dobta az első vezeték nélküli hálózati kártyát.

A modul a SpringPort Wireless Ethernet névre hallgat, és a vezeték nélküli 802.11b szabvány szerint kommunikál a WLAN hálózat többi eszközével, természetesen az összes Xircom és Intel WLAN termékekkel, melyet a két cég előszeretettel ajánl a hálózat kialakításához.

A modult illesztve 11 Mbit/s sebességű adatátvitelt valósíthatunk meg az irodában 90 méter, szabad területen 300 méter hatótávolságig. Így gyerekjáték lehet a nagysebességű hálózati alkalmazások használata vezeték nélkül kézi számítógépeken.

3DMARK2001

A PC Guru rendszeres olvasói számára valószínűleg nem cseng idegenül a MadOnion fejlesztőcsapat neve, akik már több éve készítik a hihetetlenül sikeres – és elsősorban hiteles – 3DMark benchmark programok újabb és újabb részeit. A legutolsó kiadásban, a 3DMark 2001-ben a fejlesztők egy kis meglepetését lehet életre kelteni az által, hogy a project nevét megváltoztatjuk „Holy Cow!"-ra. Ezután a Demo gomb is elérhetővé válik a még regisztrálás előtt álló felhasználók számára, s a tesztek közül a terepjárós üldözésben irányíthatjuk az autót, amikor is teheneket kell az égről lelőnünk – a regisztrált változatban tehenek helyett helikopterek szerepelnek.

NVIDIA ÉS SHOCKWAVE

Az Nvidia nemrégiben jelentette be, hogy az új Director 8.5 Shockwave Studio, valamint a Macromedia fejlesztette, szintén a közeljövőben megjelenő Shockwave Player is egyaránt támogatni fogja a 3 dimenziós weboldalak hardware-es gyorsítását Nvidia GeForce grafikus processzorokon keresztül. A legújabb Shockwave lejátszó teljesen DirectX7 és OpenGL kompatibilis lesz, s ez által a GeForce minden létező hardware-es lehetőségét kihasználja - Hardware Transform and Lighting, Multitexturing és Cube Environment Mapping. Bár valószínűleg ebben, sőt még a következő évben sem fognak minket a webdesignerek 3D-s oldalakkal ostromolni, azért jó érzéssel tölti el az embert, hogy a gyártók, valamint a fejlesztők ilyenre is gondolnak.

300 MHZ-ES SDRAM

Az Infineon cég bejelentette a világ ez ideig leggyorsabb memóriachipjeit. A 128 Mbit-es SGRAM chip 32 darab 4 Mbit-es részre van felosztva, s normál SGRAM változata 300 MHz-es, míg a DDR SGRAM változat akár 600 MHz-es órajelen tud dolgozni. A chipek tervezése során az Infineon néhány újítása közül valószínűleg az 1,8 V-os, igazodó ellenállással rendelkező illesztőfelület a legfigyelemreméltóbb, hiszen az 1,8 V-os működés jelentős áramfogyasztás-csökkenést eredményez egy hagyományos DDR modullal szemben, mely 2,5 V-ot használ. Ez feltétlenül szükséges a 3D-s grafikus kártyák legvégső határainak eléréséhez, valamint jó szolgálatot tesz a Notebook PC-k telepről való működtetése esetében. A sorozatgyártás 2001 harmadik negyedévében fog megkezdődni 33 $-os darabáron 1000-es tételek esetében. (Vajon milyen memóriát fognak használni majd a GeForce3 Ultrákon?)

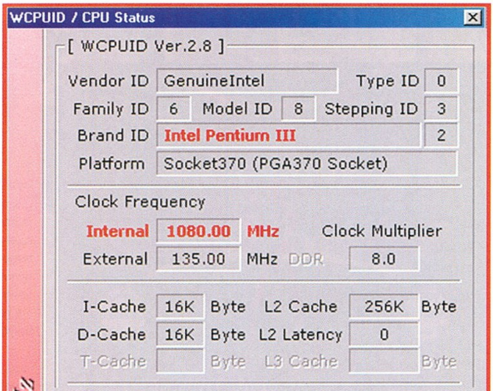
USB-S TASK HÁZAK

A kelet-ázsiai TASK számítógép-házakat gyártó cég öt új modellt mutatott be a napokban, melyek vegyesen rendelkeznek a ház elején USB, IEEE1394 FireWire Porttal és Audio kimenettel. Kapacitásukat tekintve egyaránt kilenc Drive helyezhető el bennük: négy darab 5.25"-ös, valamint 2 + 3 3.5"-ös. A mostanában igen divatos – bár praktikusságát megkérdőjelezhető - „Tool-Free" designnak köszönhetően egyetlen csavar ki-, vagy betekerése nélkül tudjuk a házat szétszedni, vagy összerakni. A nagy tápegység mellett három opcionális hűtőventillátor helyezhető el benne, így tuninggépek esetén is kiváló választás ár/kategóriáján belül.

PC GURU Hardver Team

3D animációs munkákhoz animációban, compositálásban jártas animátorok jelentkezését várjuk.

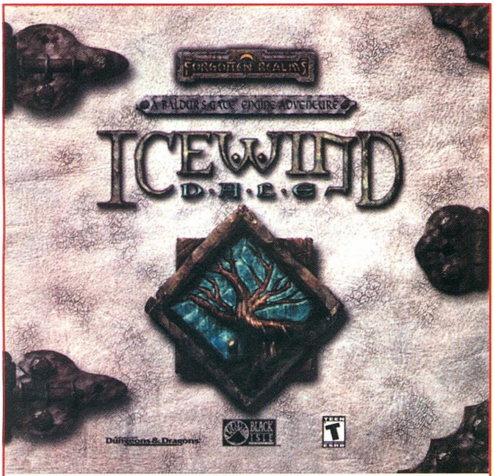
Referenciát, önéletrajzokat a latti@nexus.hu címre kérjük.



OldMan TUNING

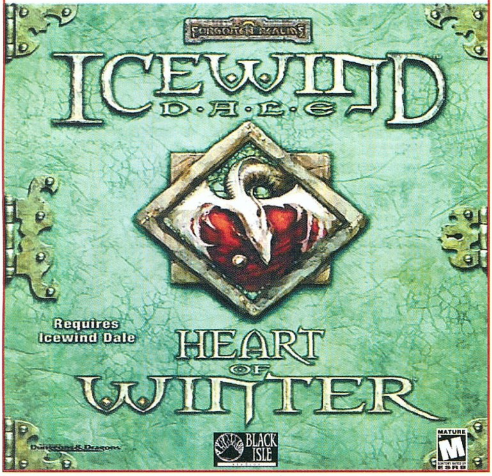
Hardwerem-96 Kft.

Tuning konfigurációk, processzorok, alaplapok.
Átépítés alkatrész beszámítással, 3 év garancia.
Minden alkatrész tesztelve.
Cím: 1067 Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17-ig
http://oldman.ini.hu



Icewind Dale: Heart of Winter nyereményjáték szerencsés nyertesei:

ICEWIND DALE: HEART OF WINTER játékot nyert:
Kovács Balázs – 2651 Rétság
Németh Róbert – 8638 Balatonlelle
Onódi Ákos – 2049 Diósd



JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

Acomp 3
Balati Computer 89
CD Galaxis 19
Dynamic ....BIV
Enternet 53
Extreme 89
Hardverem '97 88
Herta ....BII
Lord Computer 89
MCCD 121
mycomp 101, 111
Post Edison 88
Ready Computer 101
Star Centurion ....BIII
Trans-Am 111
VTCD 115
Westend Multimedia 37
Win Computer 111

GYORS, MEGBÍZHATÓ, TAKARÉKOS!

Ha előfizet, olcsóbb!

Egy évre 11 424 forintért,
fél évre 5712 forint

Ne késlekedjen!

VOGEL

Telefon: 349-4768 • e-mail: terjesztes@vogel.hu

BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.

Sony DVD + ATI Xpert2000 32MB TVOut HardverDVD
38.900,- +áfa

WEB lap tervezés!
Internet előfizetés Hunnet, Telnet
Credigen, OTP hitelügyintézés
Telefonszám változás
Tel.:/Fax.: 383-2843, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Voodoo I.	7e
Voodoo II.	15e
PCI Svga	3e-től
CD Rom	4e-től
1,2Gb Hdd	10e
4,3Gb Hdd	15,2e
Klamath 350	13,6e
Celeron 333A	10e
Celeron 300	9e
8Mb Edo Ram	1,6e
16Mb Edo Ram	3,2e
32Mb Edo Ram	6,4e
PI alaplap	7,5e-től
PII alaplap	15e-től
PI 166	5,2e
PI 200MMx	8e
PI 233MMx	10e
15' Monitor	20e-től
17' Monitor	35e-től

PIII Konfiguráció
PIII 633
128MB SD RAM
6,6GB HDD
48x CD ROM
ATI 8MB VGA
LAN, HANGKÁRTYA
89.990,-

EXTREME COMPUTERS

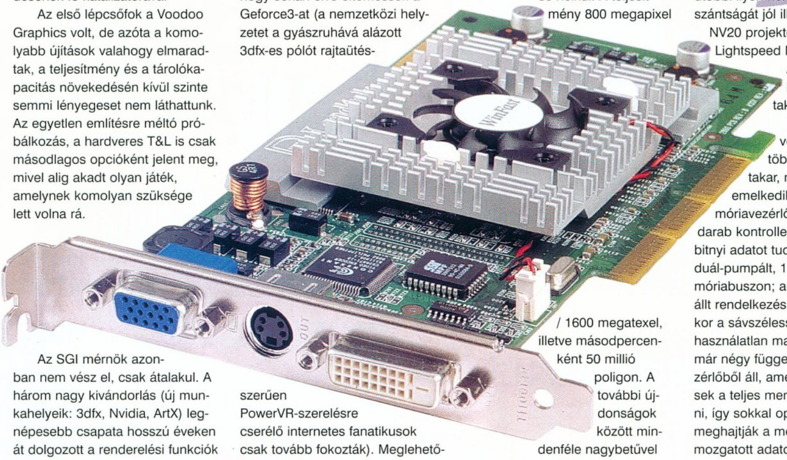
OTP Bank áruhitel!
Postai UTÁNVÉTEL, telefonos rendelésre!
Monitor szervíz!
Nettó árak!!!

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás-vétele.
Számítógépek átépítése, javítása, bővítése garanciával, alkatrészek beszámítása!
1065 Budapest, Podmaniczky u. 2. | Tel/Fax: 302 86 88 / 301 02 93 | H-P: 09 - 21, Sz: 10-16
www.extremeco.hu .:. extremeco@matavnet.hu

NVIDIA GEFORCE3

A valósidejű 3D-s grafika napjainkban legelterjedtebb megvalósításának technológiáját a Silicon Graphics fejlesztette ki, még a nyolcvanas évek vége tájékán. Az alapelem, a pontonként megvilágított, textúrázott poligon igen jó választásnak bizonyult, de a lehetőségeknek a fő felhasználási területek (ipari, tudományos, katonai) elvárásai jelentős korlátot szabtak. Elsőre viccesnek tűnik, de mára a hardcore gamer igényei (és pénztárcája) váltak a 3D-s grafika fejlődésének fő katalizátorává.

Az első lépcsőfok a Voodoo Graphics volt, de azóta a komolyabb újítások valahogy elmaradtak, a teljesítmény és a tárolókapacitás növekedésén kívül szinte semmi lényegeset nem láthattunk. Az egyetlen említésre méltó próbálkozás, a hardveres T&L is csak másodlagos opcióként jelent meg, mivel alig akadt olyan játék, amelynek komolyan szüksége lett volna rá.



Az SGI mérnök azonban nem vész el, csak átalakul. A három nagy kivándorlás (új munkahelyeik: 3dfx, Nvidia, ArtX) legnépesebb csapata hosszú éveken át dolgozott a renderelési funkciók gatyába rázásán a lassan legendává magasztosult NV20 projekt keretei között. Az anyacég technológia iránti elkötelezettsége mellett azonban a vásárlói kritikákra érzékeny marketingrészleg által támasztott követelményeknek is meg kellett felelni; ennek köszönhetően jött létre a hardver optimális működéséért felelős gárda. Az ő feladatuk a 3D-s engine számára láthatatlan, de a teljesítmény szempontjából kulcsfontosságú architekturális újítások kidolgozása volt. Az eredmény nem is maradt el, a februári bejelentést követően a szakma kellő elismeréssel nyilatkozott a sosem látott összetettségű grafikus chipről. A felhasználók azonban már más placcra tartoznak; a korai teszteredmények és a magas ár elegendőnek bizonyultak ahhoz, hogy sokan élve eltemessék a Geforce3-at (a nemzetközi helyzetet a gyászruhává alázott 3dfx-es pólót rajtaütésszerűen PowerVR-szerelésre cserélő internetes fanatikusok csak tovább fokozták). Meglehetősen nehéz feladatot vállaltunk tehát magunkra, amikor a GF3 tesztjébe fogtunk.

A hardverspecifikációk listája impozáns méretű. A 64 MB 230 MHz-es (460 effektív) órajelű DDR memória már ismerős a GF2 Ultra nyákjáról, az 57 millió tranzisztoros chipóriás annál kevésbé. A 200 MHz-es órajel elsőre talán kevésnek tűnik, de a sok tranyó által termelt hő miatt még a csökkentett (0,15 mikronos) csíkszélesség ellenére is szériatartozék egy bazi nagy ventillátor. Maradt a négy pixel pipeline, egyenként két textúrázó egységgel, újdonság viszont a loopback, azaz a futószalagok kimenetének visszavezetése. Így a következő órajel alatt tovább lehet folytatni az előző pixel feldolgozását a lassú külső memória terhelése nélkül. A teljesítmény 800 megapixel / 1600 megatexel, illetve másodpercenként 50 millió poligon. A további újdonságok között mindenféle nagybetűvel szedett rövidítésen akadhat meg a szemünk; ezek azok a technológiák, amelyek választóvonalat képeznek az eddigi videokártyák és a Geforce3 között.

AMIT MA MEGTEHETSZ...

A GF3 újításai két fő csoportra oszthatók: egy részük a 3D-s megjelenítés új szintre emelésével kapcsolatos, a másik fele azonban az architektúra optimalizálására szolgál. A GF1/2 kártyákat sok kritika érte kiegyensúlyozatlanságuk miatt, mivel a chipek teljesítményét a (relatíve) lassú memória igencsak visszafogta. Az Nvidiának megvan az a jó szokása, hogy hallgat a vevők és egyéb kritikus személyek szavára, és igyekszik kiküszöbölni ezeket a hátrányokat. A memória-sávszélesség problémaköre volt a legutóbbi ilyen nehézség; a cég elszántságát jól illusztrálja, hogy az NV20 projekten belül a Lightspeed Memory Architecture fejlesztésén dolgoztak a legtöbben.

Az LMA megnevezés voltaképpen több külön fejlesztést takar, melyek közül kiemelkedik a Crossbar memóriavezérlő. Az eddigi egy darab kontroller egyszerre 256 bitnyi adatot tudott mozgatni a duál-pumpált, 128 bites DDR memóriabuszon; amennyiben nem állt rendelkezésre ennyi adat, akkor a sávszélesség egy része kihasználatlan maradt. A Crossbar már négy független 64 bites vezérlőből áll, amelyek mind képesek a teljes memóriához hozzáférni, így sokkal optimálisabban meghajtják a memóriabuszt. A mozgatott adatok cache-elésén is sokat javítottak, így elméletileg a memória sokkal kevésbé fogja vissza a GF3 teljesítményét. További optimalizációkat vezettek be a Z-buffer kezelésével kapcsolatban: a veszteségmentes 4:1 arányú tömörítés és a gyors Z-buffer törlés már ismerős lehet az ATi Radeon HyperZ specifikációkból.

GIANTS SPECIAL EDITION

A Planet Moon Studios nemrégiben bejelentette, hogy a nagy sikerű Giants 3D-s motorját kicsit megtuningolva egy különleges változatot készítenek az Elsa Gladiac 920 vásárlói részére. A DX8-at igénylő módosítások között a finomabb bump és enviroment mapping, a vertex programokkal megvalósított motion blur, tükröződő tengerfelszín, megnövelt poligonszám és hasonló nyalánkságok szerepelnek. Magáról a játékról meg mi is leírtuk már, hogy mennyire király, szóval ez igen jó bundle lesz a GF3-hoz.

Nem így az early Z-check: a chip már a pixelek renderelése előtt ellenőrzi, hogy azok láthatóak-e - igaz, nagyon sok előkészítő műveletet azonban így is el kell végeznie. Ezen segít azonban a Z-culling, amely a nem látható felületek kiiktatására szolgál, azonban programozói támogatást igényel. Ez a feature alighanem főleg az X-boxban jut majd komoly szerephez, lévén hardveres támogatás nélkül (azaz a legtöbb PC-n) a kezelése kidobott munka.

A High Resolution Antialiasing (HRAA) két újítást is takar: egyrészt a kártya a korábbi supersampling helyett mutlisamplinget is képes használni, másrészt az Nvidia új mintavételezési eljárást vezetett be Quincunx néven, amelyet a sebesség és a képminőség optimális kompromisszumának szánnak. A részletesebb magyarázatot külön ablakban találhatjátok valahol itt a környéken, a gyakorlati tapasztalatokra pedig hamarosan visszatérünk.

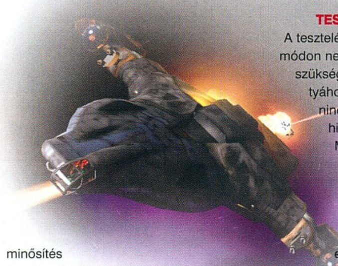
Apróságnak tűnhet, de a GF3 tovább javít az elődjében már megtalálható, de méltatlan módon csak registry-turkálással aktiválható anisotropic filtering implementációján is. A textúrázás minőségét igen látványosan megdobni képes feature az ígéretek szerint hamarosan a driverekből is kapcsolgatható lesz (tehát a GTS tulajok is érdekes meglepetéseknek nézhetnek elébe a jövőben).

...NE HALASZD HOLNAPRA

A látványosabb újítások a 3D-s megjelenítést érintik, különös tekintettel a legújabb, 8-as DirectX támogatására. Az nFiniteFX Engine, amellett hogy igen szépen hangzik, és még hülyébben írják, képes mindama újítások hardveres gyorsítására, amelyekről néhány számmal ezelőtt a DX8 ismertetésekor már beszámoltunk. Ennek megfelelően megtalálható az ívelt felületek (HOS) tesszelálásának (poligonokra bontásának) képessége, amely a poligonszám drasztikus megnövelésének egyik könnyebb útja (és amelynek megítélése a fejlesztők részéről meglehetősen vegyes). Természetesen van a chipben vertex shader, amellyel megvalósítható a csontváz- és arcanimációtól kezdve a tetszőleges megvilágítási modelleken át a valós bump mapping előkészítéséig szinte minden. És ugyanígy megtalálhatók a pixel shaderek, amelyek az eddigi textúrázási képességeket tuningolják meg, méghozzá igen alaposan, így lehetővé teszik az enviroment mappinges tükröződések, bump mapping, per-pixel megvilágítás és egyéb ínyencségek használatát.

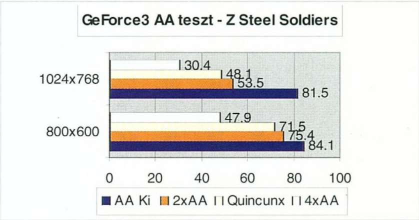
Hogy mindezzel a fejlesztők mit kezdenek majd, az érdekes kérdés. Amit eddig láthattunk, az jobbára az Nvidia fejlesztőcsapatának elképzeléseire alapult, ami már önmagában is lenyűgöző. A CeBiten már megtekinthettük a kaméleon-techdemót, melynek minősége a pár évvel ezelőtti renderelt animációkéval vetekszik, és viszonylag jól demonstrálja a shaderekkel megvalósítható egyedi kinézetű felületekből származó látványbeli ugrást. Az „arcletevős" minősítés azonban továbbra is a 3Dmark2001-ben található nature scene, amely egy igen szép tóparti idillt takar, a földön lágyan ringatózó fűvel, lombokkal a fán, valamint az enyhén fodrozódó felszínű vízzel (meg egy kifejezetten inaktív horgásszal). E példák alapján igen komoly fejlődés várható a játékok grafikájában, ha a programozók rámozdulnak a DX8 támogatására (tegyük hozzá még, hogy az effektek megfelelő kihasználásához tehetséges 3D grafikusok aktív közreműködése is szükséges ;). A „ha" szócska viszont sajnos még mindig ott van...

GeForce3 teszt - Quake3 benchmark						
AMD Athlon 1 GHz	demo001		mpdemo1		demo127	
	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit
GeForce3 64 MB DDR (200/460 MHz)						
800x600	119.2	119.3	70.5	69.2	79.4	79.3
1024x768	116	115.6	67.7	68.9	78.6	78.7
1280x1024	99.9	97.2	64.4	62.8	75.7	74.9
1600x1200	78.2	72.3	55.1	49.9	69.6	67.5
GeForce2 Ultra 64 MB DDR (250/460 MHz)						
800x600	123.1	121.4	71.7	69.8	79.7	80.7
1024x768	120.7	111.7	71.4	68.9	79	78.7
1280x1024	108.8	80.3	69.9	52.5	76.5	66.2
1600x1200	87.1	55.7	69.8	37.6	71.9	49.1
GeForce2 GTS 32 MB DDR (200/333 MHz)						
800x600	115.6	115.8	69.4	69.6	79.2	80.1
1024x768	112.5	92.2	68.7	63.5	77.8	72.5
1280x1024	90.6	54	61.1	40.5	71.3	51.3
1600x1200	61.9	36.8	44.6	21	56.9	33.4
Ati Radeon 64 MB DDR (183/366 MHz)						
800x600	101.6	99	67.7	62.2	76.4	75.4
1024x768	76.9	72.4	57.5	48.1	67.9	64.9
1280x1024	49.3	46.7	38.6	32.3	49.2	47
1600x1200	34.7	32.8	27.7	23.5	35.1	32.4
Drivers						
Ati 4.13.7103 Béta						
Detonátor 1200 Béta						



TESZT

A teszteléshez szokatlan módon netturkászásra volt szükség, ugyanis a kártyához még mindig nincsenek végső, hivatalos driverek. Mi a 12.00-ás béta Detonator változatot használtuk, amely a szokásos Nvidiás spártai egyszerűséget hozta, valamint a kissé kényelmetlen mélységben eldugott opciókat. Újdonságokat leginkább az FSAA panelen találtunk, ahol a korábbi (kisebb zavarokat okozó) hosszú tolóka helyett sokkal egyértelműbb módon választhatunk a 2x, 4x, Quincunx és „no FSAA" között. Mint említettük, a végső driverekben elvileg az anisotropic filtering is kapcsolgatható lesz; a



TEXTÚRAFILTERELÉS

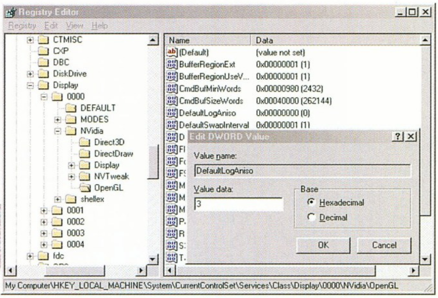
A hagyományos textúrafilterelési eljárások (bilinear, trilinear) fő hiányossága az, hogy nem veszik figyelembe a poligonok helyzetét a kész képen. A legtöbb esetben ugyanis a poligonok lapos szögben látszódnak (fal, padló stb.), és így a rajtuk lévő textúra oldalarányai torzulnak, egyenetlenek lesznek (pl. 1:4). A filterezéshez vett textúraminták elrendezése viszont egyenlő arányú területről történik. Ezt korrigálja az anisotropic filtering. Az eljárás hátránya, hogy több textúramintát igényel a jobb képminőséghez (bilinear: 4, trilinear: 8, anisotropic: 16 / 32 / 64).

tuning fület pedig egyelőre nem piszkáltuk.

A képminőséget 2D-ben jónak találtuk; a kép a teszthez használt Eizo monitoron kellően éles, tiszta, élénk színű volt. A 3D-s megjelenítésre ugyanezt mondhatjuk el, a játékok igen szépek voltak, bugzást sem tapasztaltunk.

A konkrét tesztekhez 1 GHz-es Thunderbird masinát használtunk, Soltek SL-75KAV alaplappal és 256 MB PC133 MHz-es memóriával – nem akartuk nagyon visszafogni a kártyát egy gyengébb processzorral. A szokásos tesztprogramok (Quake3, 3Dmark2000, MDK2) listáját kibővítettük a jelenleg elérhető egyetlen DX8-as alkalmazással, a 3Dmark2001-gyel, valamint (az új Q3 demók mellett) hirtelen ötlettel bedobtuk a CD mellékleten is megtalálható Z: Steel Soldiers tesztjét az FSAA méréséhez.

Az eredményeket elemezve igen érdekes következtetéseket vonhatunk le. Az első az, hogy a kártya 1024*768-as felbontásig gyakorlatilag CPU limitált; azaz a proci által biztosított adatok feldolgozása nem jelent gondot a számára. Az egyensúly 1280 körül billen át, innentől már a fill rate a korlát. A korábbi királlyal, a GF2 Ultrával összevetve az eredmények megint csak meglepők: a GF3 16 biten rendre lassabbnak bizonyul, ez az alacsonyabb órajel miatt gyengébb fill rate-re vezethető vissza (800/1000Mpixel az Ultra javára). 32 biten fordul a kocka, és egyértelművé válik az LMA jótékony hatása; a GF3 még az 1600-as felbontásban is csak párszázaléknyit veszít a teljesítményéből a memória-sávszélesség miatt. Ez a gyakorlatban egészen döbbenetes, 60 fps körüli értékeket jelent – még egyszer hangsúlyoznám, truecolor színmélységről van szó! Ráadásul az fps sokkal stabilabbnak érződött a tesztek során, ritkábban és kevésbé esett vissza (ez az, ami nem látszik a teszteredményekben). A fölény az Ultrához képest változó (15-50% közötti), de ténylegesen észlelhető. Az eredmények mindenesetre magukért beszélnek: a mai játékok gyakorlatilag képtelenek megfektetni a kártyát, hiába néztük meg az Undyingtól kezdve a Nascar Heatig szinte minden kezünk ügyébe kerülő programmal.



A 3Dmark2001 is ezen az egy kártyán futtatja le minden tesztjét elfogadható sebességgel (kivéve a sok poligonos, 8 fényforrásos jelenetet – de jól esett végre szaggatást látni a GF3-ason :). Az eredmények ugyan nem mutatják, de a DX8-ra kihegyezett tesztekben (amelyek a többi kártyán szoftveres emulációval, vagy sehogyse futnak) igen jól lehetett látni a különbséget a Geforce3 javára.

Az FSAA tesztek során egyvalamire voltunk igazán kíváncsiak: a 4x és a Quincunx közötti teljesítmény- és látványbeli különbségekre. A Quincunx, működési elvéből következően, valamivel homályosabb képet adott, mint a régi jó 4x FSAA – cserébe viszont a teljesítménycsökkenés sokkal enyhébb volt, 75% helyett csak a felétől kellett megválnunk a fill rate limitált esetekben (ahol meg adott program CPU limitált volt, ott a csökkenés még ennél is enyhébb volt). Ismételten meg kell azonban jegyeznünk, hogy még a 4x FSAA sem képes teljesen korrigálni az aliasing hibajelenség miatti cakkozott éleket, nem véletlenül alkalmaznak a 3D-s renderekben akár 64 mintás antialiasinget az élek elsimítására...

Az igazán látványos újdonság a 64 mintás anisotropic filtering bekapcsolásakor jelentkezett. A megszokott, homályos foltokká butult textúrák nem várt élességgel káprázattak el minket, bár a teljesítménycsökkenés sem maradt el (ilyenkor a textúraolvasások miatt elvesztegetett sávszélesség jelentősen megnövekszik). A mellékelt ábra magáért beszél, annyit tennénk még hozzá, hogy mozgásban még jobban néz ki. Felhívnánk még a figyelmet arra, hogy a fill rate limitáltság az FSAA aktiválásakor elég nagy ahhoz, hogy az anisotropic filtering ilyenkor szinte ingyenes legyen, azaz különösebb teljesítményvesztés nélkül használható pl. a Quincunx antialiasing mellett. E két feature bekapcsolásával a látványbeli ugrás pedig olyan mértékű, hogy a mai játékokhoz is kifejezetten csábítóvá varázsolja a GF3-at.

Összességében el kell ismernünk, hogy az Nvidia valóban nagyot alkotott a GF3-mal. Az Ultrához képest jelentősen megnövelt 32 bites teljesítmény és a 3D-s képminőséget javító feature-ök önmagukban még nem kompenzálják teljesen a magasabb árat,

NINCS ANISOTROPIC FILTERING

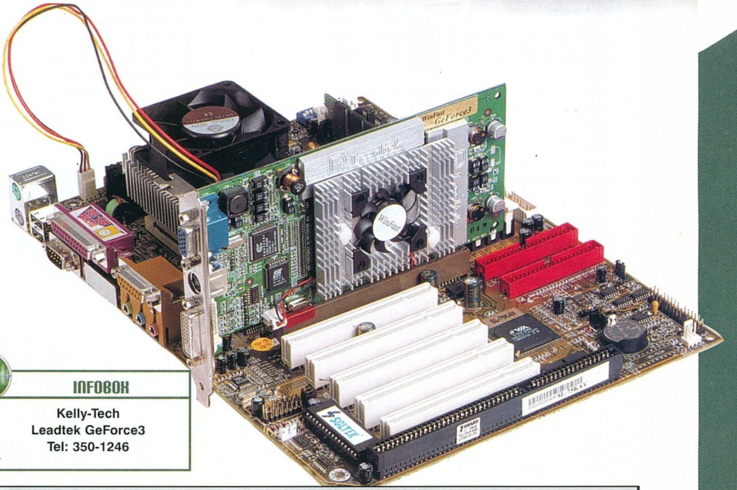
64 MINTÁS ANISOTROPIC FILTERING

de a DX8 támogatással kiegészítve már igen. Ráadásnak ez az ár már el is kezdett esni – a kezdeti 500 dollárból a boltokba kerülés idejére 400 lett, és egyes online áruházakból már rongyos 330-ért is megrendelhető. Ha ez a tendencia folytatódik (márpedig így lesz), akkor az ősz környékén a kártya már kifejezetten csábító vétel lehet a pénzügyileg jobban eleresztett hardcore gamerek számára.

Ami azonban a realitásokat illeti, ez a cucc bizony még mindig egy szűk rétegnek szánt hardver. Mentségére szolgáljon az Nvidiának, hogy minden csúcstechnológiát árusító cég ugyanígy szokott eljárni, és az első vásárlókat irgalmatlanul megfejik – de ebből lesz pénz arra, hogy a fejlesztések szépen leszivárogjanak a földön járó vásárlók szintjére. A GF3MX a hírek szerint erősen készül, és ha a konkurencia (PowerVR, ATi...) is erőteljes, akkor az ősz meghozza majd a megfizethető DX8-as kártyákat is. Ezzel pedig elhárul az akadály a DX8-ra való tömeges fejlesztés elől is majd, amit mi itt a Guruban igen jó dolognak tartunk emlékezetünkbe idézve a techdemókban látottakat.

Végszó: „ez még csak a kezdet...", hirdeti az Nvidia weboldala. Úgy legyen.

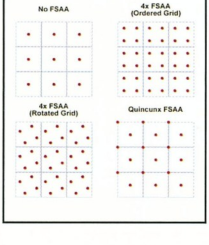
Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu



ANTIALIASING ELJÁRÁSOK

Az antialiasing lényege az, hogy egy pixel kiszámításakor nem egyetlen mintát veszünk a képpont által elfoglalt területről ily módon figyelembe véve a pixelnél kisebb méretű képelemeket is. Az eddig használt eljárások (supersampling) minden egyes mintához külön textúrainformációkat is igényeltek, ami tovább fokozta a teljesítményvesztést. A GF3 azonban képes a multisamplingre is, azaz újrafelhasználja a már meglévő adatokat, így memória-sávszélességet takarít meg.

A mellékelt ábrán látható az egyes eljárások működése: a kék négyzetek a pixeleket jelölik, a piros pontok az egyes minták. Látható, hogy a Quincunx eljárás újrafelhasználja a környező pixelek mintáit, így a fill rate igénye kisebb, viszont mivel a szomszédos képpontokból is vesz információt, ezért a kép elmosódik.



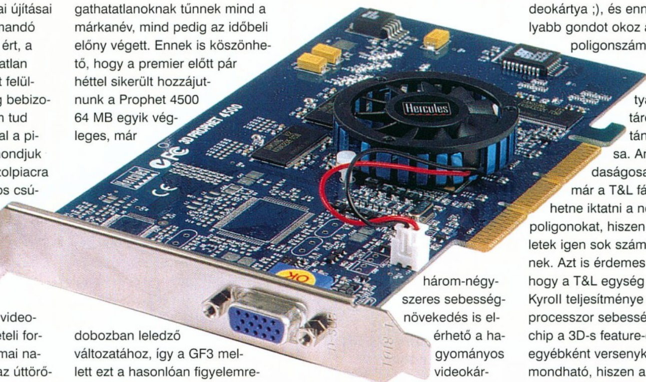
INFOBOX

Kelly-Tech
Leadtek GeForce3
Tel: 350-1246

GeForce3 teszt - 3DMark, MDK2 benchmark						
AMD Athlon 1 GHz	3D Mark2000 v1.1		3D Mark2001		MDK2 timedemo	
	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit
GeForce3 64 MB DDR (200/460 MHz)						
800x600	7979	7819	4684	4614	128.56	128.15
1024x768	7579	7367	4454	4335	99.8	99.42
1280x1024	6448	5991	4036	3778	84.61	83.93
1600x1200	5138	4593	3549	3146	73.48	61.13
GeForce2 Ultra 64 MB DDR (250/460 MHz)						
800x600	8045	7365	3934	3820	127.51	127.04
1024x768	7592	6188	3841	3525	98.77	98.48
1280x1024	6373	4379	3494	2902	84.55	64.89
1600x1200	5108	3271	3086	2265	73.16	41.46
GeForce2 GTS 32 MB DDR (200/333 MHz)						
800x600	7704	5443	2940	2733	121.84	90.29
1024x768	5213	4009	2578	2289	88.78	60.56
1280x1024	3784	2576	2025	1565	51.38	39.73
1600x1200	2806	2112	1569	–	37.36	15.66
Ati Radeon 64 MB DDR (183/366 MHz)						
800x600	6655	6310	3329	3295	108.64	108
1024x768	5113	4788	2925	2869	98.1	90.29
1280x1024	3628	3346	2333	2249	60.1	58.73
1600x1200	2723	2473	1868	1777	42.1	34.38

KÉZBEN A KYROII

Valaha, a 3D-s kártyák hajnalán, rögtön a Video Logic első chipjének kártyába foglalását követően, az éppen aktuális guru HQ rendszeres, mondhatni vérre menő csaták helyszínéül szolgált. Az egyik oldalon állt teljes vállszélességgel az akkor még csak gyerekcipőben járó hardver team a téma iránt érdeklődő cikkírókkal és barátokkal kiegészítve. A másik oldalon SakmaN állt. Jobbára egyedül. Mindez a legkevésbé sem zavarta abban, hogy nap, mint nap, az ordítóan nyilvánvaló tények ellenére lándzsát törjön a PowerVR chip technológiai újításai mellett. A Voodoo-s kommandó számbeli fölénye mit sem ért, a szent ügyért küzdő fogadatlan prókátort képtelenség volt felülmúlni. Idővel aztán végleg bebizonyosodott, hogy a VL nem tud versenyképes megoldással a piacra lépni, vagy inkább mondjuk úgy, hogy a főként a konzolpiacra fókuszáló cég a folyamatos csúszások miatt a saját kártyáit már a megjelenés pillanatában halálra ítélte. Ennek ellenére, vagy talán éppen azért, mert a PC-s videokártya-piac nem a fő bevételi forrásaként szolgált, a VL a mai napig él és virul, miközben az úttörőnek számító 3dfx már csak a kifutóban lévő kártyái révén kerülhet szóba. Sőt, a kocka olya annyira nagyot fordult, hogy az Imagination Technologies keretein belül a 3D-s chipsetek tervezésével foglalkozó PowerVR az idén KyroII néven végre összehozta az első komolyan versenyképes megoldását is. (Kár, hogy SakmaN közben már kiégett, és az eseményeket jóval kisebb lelkesedéssel fogadta. Pedig hát aranyszabály, hogy az életben a jó dolgokra várni kell:)). Ezúttal a késéssel sem akadt gondjuk, a chipsetek gyártási jogait az ST Microeletronics vásárolta meg, a szükséges gyártókapacitásról pedig Tajvan legnagyobb félvezető gyára, a TSMC gondoskodik. A VL a hagyományoknak megfelelően maga is piacra dob KyroII-vel szerelt kártyát, ám a VividXS! mellett a nagyobb videokártya-gyártók partneri, stratégiai szövetségétől sem zárkózott el. Elsőként a Guillemot szárnyai alatt új erőre kapó Hercules épített KyroII-es kártyát Prophet 4500 fedőnévvel. A Hercules egyelőre még kivételes státuszban van (annyira, hogy majd egy hónappal a VividXS! piacra kerülése előtt már szállítani tudják a Prófétákat), ám David Harold, a VL PR menedzsere a kérdésünkre elmondta, hogy jelenleg is tárgyalnak más kártyagyártókkal, bár a tényleges megegyezésekre még nem került sor. A pletykák szerint a Creative Labs lehet a következő, amely KyroII-t csomagol majd, bár ezt cáfolni látszik a CL hányatott sorsú videokártya-részlegének folyamatos veszteségessége. Bárhogy is legyen, Európában a Hercules állásai egyelőre megingathatatlanoknak tűnnek mind a márkanév, mind pedig az időbeli előny végett. Ennek is köszönhető, hogy a premier előtt pár héttel sikerült hozzájutnunk a Prophet 4500 64 MB egyik végleges, már dobozban leledző változatához, így a GF3 mellett ezt a hasonlóan figyelemreméltó kártyát is tüzetesebben szemügyre vehettük.



A KyroII nem teljesen új chip, az elődjétől mindössze annyiban különbözik, hogy az órajelét 125 MHz-ről, 175 MHz-re emelték. Érdekesség viszont, hogy a Kyróhoz képest 3 millió tranzisztorral többet, összesen 15 milliót tartalmaz (a GF2 esetében ez a szám 25 millió), illetve további eltérés, hogy az új változatot már 0,18 mikronos gyártási technológiával készítik. A chipset 128 bites SDR memória buszt használ, a kártyákra 16, 32, vagy 64 MB SDR RAM konfigurálható. Azért itt nem érdemes eldobni az újságot, hiszen az SDR memóriák használata (különösen egy új kártya esetében) hiába hangzik elsőre idejét múltnak, a KyroII még ezzel a „visszafogott" memória busszal is meglehetősen gyorsan dolgozik.

Ezt a „tile based rendering" vagy „deferred shading" nevű eljárás használata teszi lehetővé, amelyet kereskedelmi forgalomban eddig csak a PowerVR chipek alkalmaztak. A cél igen egyszerű: a hagyományos architektúrák minden egyes pixelt kiszámítanak, amely a jelenetben megtalálható, azokat is, amelyikek nem látszanak. Így a hatékonyság javításának nyilvánvaló módja, ha valahogy elkerüljük e képpontok feldolgozását. A jelenetben lévő összes, és a látható háromszögek arányát overdraw-nak nevezzük; ha ez 1-1,5 között van, akkor csak látható poligonokat kell kiszámítani. A mai játékokban viszont már ez az érték 2-4 is lehet, tehát az overdraw kiküszöbölésével akár három-négyszeres sebességnövekedés is elérhető a hagyományos videokártyákhoz képest.

A megvalósítás azonban korántsem olyan egyszerű, mint az ötlet. A tile based renderinget használó chipnek ugyanis a láthatóság meghatározásához a jelenet összes adatára szüksége van - ehhez a kártya mindig 1 képkockával késik a játékprogramhoz képest, és a szükséges adatokat lecapture-öli. A tile-ok a kész képet alkotó 16*32 pixel felbontású kisebb képegységek, és a Kyro chipben egyszerre egy ilyen „csempe" összes adata elfér. A renderelés elején a chip csoportosítja a poligonokat az alapján, hogy melyik tile-ba tartoznak majd (ha többe is, akkor feldarabolja). Ezután egyszerre csak egy ilyen csempét számít ki, így lehetősége van arra, hogy csak a látható pixelekkel foglalkozzon; ráadásul közben a külső memóriához sem kell nyúlnia. Ez azt jelenti, hogy sokkal lassabb memória mellett is lehetőség van igen magas fps elérésére, továbbá az antialiasing sem igényel extra sávszélességet (fill rate-et viszont igen).

A technológia kétségtelen előnyei mellett azonban akad néhány komoly hátrány is. Nehézkes lehet pl. egy T&L egység beépítése (bár a SEGA arcade masinákat hajtó NAOMI hardverben már megoldották ezt - na de az nem PC-s videokártya ;), és ennél is komolyabb gondot okoz a magasabb poligonszámmal járó sokkal több adat, amelyet a kártya kénytelen eltárolni, hogy aztán szortírozhassa. Amúgy is gazdaságosabb lenne, ha már a T&L fázisa előtt ki lehetne iktatni a nem látszódó poligonokat, hiszen ezek a műveletek igen sok számítást igényelnek. Azt is érdemes megjegyezni, hogy a T&L egység hiánya miatt a KyroII teljesítménye erősen függ a processzor sebességétől. A KyroII chip a 3D-s feature-ök terén egyébként versenyképesnek mondható, hiszen a DX6 kompatibilitás mellett támogatja az EMBM és Dot3 bump mappinget, valamint az S3TC-t is.

Visszatérve a Hercules kártyájára, külsőre a Prophet kék színben pompázik igen gyatra helykihasználással. Amolyan amerikai kertváros benyomását kelti, ahol a házak szépen rendezetten, ugyanakkor egymástól jelentős távolságra fekszenek. A központi chipre szerelt jókora ventilátor és a Samsungnál gyártott 5,5 ns-os SDRAM-ok elméletben tuningbarát kártyát sejtetnek, bár a tesztek során ennek éppen az ellenkezőjét tapasztaltuk. A Kyrók esetében a mag és a memóriák

órajelének emelésére csak szinkronban van lehetőség, azaz bármely komponens gyengesége a kártyát hibázásra késztetheti. Mindössze 10 MHz-es túlhajtást (185/185 MHz) sikerült stabil működés mellett realizálnunk, ami arra enged következtetni, hogy az ideális feltételek ellenére a túlhajtásra maga az architektúra nem alkalmas. Pár fps miatt nem is érdemes húzogatni az órajeleket (nehogy valami balul üssön ki, jobb a biztonság), hiszen a kártya ettől eltekintve is meglepően gyorsan teker, amit a benchmarkok és a játékok alatti teljesítménye ékesen bizonyított. Ugyan hallomásból már tudtuk, hogy némelyik felbontásban a GF2-t is lenyomja majd, ám „szegényes" lehetőségeibe jobban belegondolva a végeredmény tényleg figyelemre méltó. A végleges, dobozban elhelyezett Prófétához arany CD-n bétás meghajtókat kaptunk, ám a PowerVR site-ról már elérhető volt az újabb referencia csomag (7.89). A kissé puritán kezelő felület ellenére a driver lehetőséget biztosított az összes lényeges beállítás módosítására, így nem kellett a registryben turkálnunk az anisotropic filtering és az FSAA életre keltéséhez. Jól látszik a táblázatban, hogy a 3DMark2000 nagyobb felbontásaiban a KyroII a visszapillantóból integet a vetélytársainak. Az MX valahol két check pointtal hátrébb kullogott, de a GF2 és HyperZ-vel támogatott Ati DDR is jelentős hátrányt szedett össze. Quake3-ban viszont a KyroII előnye elfogyott, bár nem kellett szégyent vallania, hiszen a gyakran használt felbontásokban bőven játszható fps-eket pumpált. A jelenség a Q3 engine alacsony overdraw-jának köszönhető (Carmacket nem ok nélkül tartják jó programozónak), itt a PowerVR tile based technológiája számottevő előnyöket nem realizálhatott. Jobb a helyzet az Unreal Tournament esetében, de ezt mérésekkel sajnos nem tudtuk alátámasztani, mert a kapott értékek az eltéréseket nem tükrözték. Végül a legkézenfekvőbb teszt mellett döntöttünk, és az egyik éjjel nekiveselkedtünk az UT egyjátékos üzemmódjának. 1280x1024-es felbontásban, 32 bites színmélység mellett az akció teljesen folyamatosan pörgött, kevesebb ellenfél és kisebb pálya esetén pedig még az 1600x1200-as próbálkozás is játszható körülményeket teremtett. Némi feketeleves a benchmarkok kapcsán, hogy a 3DMark2001 a KyroII-ből kimaradt geometriai gyorsító rész hiányában szégyenteljes eredményeket hozott. Nem is láttuk érdemesnek ezeket táblázatba foglalni, de felbontástól függetlenül olyan 1900 körüli eredményeket mértünk. Persze a Próféta nem zsákbamacska, a VL kiáll amellett, hogy a T&L egységet egyelőre nem tartották szükségesnek, ám a KyroIII-ban már dolgoznak a megvalósításon, és a chipet teljesen DirectX8 kompatibilissé teszik.

Május végén már itthon is beszerezhetjük a kártyát, olyan bruttó 45 ezer forint körül. Kapunk érte egy nagy felbontásokban kiválóan teljesítő eszközt, amely állva hagyja az olcsóbb MX-eket (20-25 ezer), legyűri az Radeonokat (50-60 ezer) és alkalmazásoktól függően pár lépéssel a GF2 előtt ér a célba (70-80 ezer). A nagy kérdések a beszerzése kapcsán, hogy a T&L egység hiányát megérezzük-e, illetve, hogy mikor lesz GF3 MX, és hogy a GF2-esek árai miként alakulnak a piacon. A geometriai gyorsító hiányát egyelőre úgy tűnik, nem tragédiaként éljük majd meg, sőt leszámítva a 3DMark2001 végeredményeit talán fel se tűnik majd. Igaz, hogy az átfogó videokártya teszt során kitűnt, hogy bizonyos felbontásig még mindig a CPU a limitáló tényező, ezért a játékfejlesztőknek a T&L egység programozása egyértelműen vonzó lehet (például a poligonszám növelése érdekében). Egyelőre viszont még nem árasztották el a piacot a geometriai gyorsítás kihasználására érezhetően fókuszáló engine-ekkel, ezért a Hercules Prophet 4500 a kedvező árával igazi jó vételnek számít. Ettől függetlenül a jövő a lehetőségek kibővítése felé mutat, és az érdekes kérdés lesz, hogy a KyroIII-ba integrált T&L egység hogyan tud majd együtt dolgozni a tile based rendering technológiával. Amennyiben jól, és a chippel nem késnek, akkor az év végére érdekes helyzet alakulhat ki a 3D gyorsítók piacán. Talán a PowerVR jobban csengő név lesz, mint valaha (közben azért a Radeon2 is napvilágot lát majd).

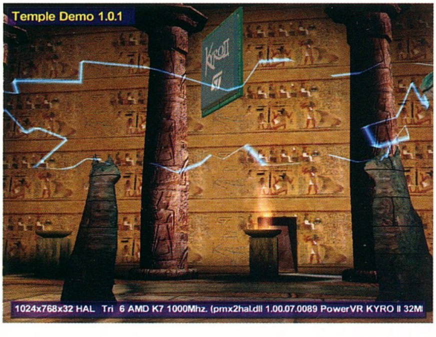
A GF3 MX valamikor a nyár végén lép majd piacra, ezért új, játékra szánt PC vásárlása esetén a KyroII chippel szerelt videokártya egyelőre a legjobb választásnak tekinthető. 800x600-ban, 16-biten még a jóval olcsóbb MX is erőteljes, de ha igényünk van a nagyobb felbontásokra és az érezhetően jobb képminőségre (ne adj isten, nem kedveljük az Nvidiát:)), akkor az új ár/teljesítmény bajnok a Hercules Prophet 4500. 32 biten szinte alig lassabb (ebben a tulajdonságában egyedül az Ati DDR veszi fel vele a versenyt), mint 65 ezer szín mellett (a belső 32 bites renderelés miatt egyébként a kép ekkor is szép), és tökéletesen alkalmas arra, hogy monitortól függően 1024x768-ban vagy 1280x1024-ben szaggatás nélkül FPS-eket futtassunk rajta. Ha lenne PCG tippes matricánk, most biztos ragasztanánk rá egyet...

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

Hercules 3D Prophet 4500 64 MB teszt				
AMD Athlon 1 GHz	3D Mark2000 v1.1		Quake3 demo001	
	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit
KyroII 64 MB SDR (175/175 MHz)				
800x600	5338	5391	105.5	104.6
1024x768	5120	4949	86.4	83.6
1280x1024	4128	3797	57.1	54
1600x1200	3224	2866	39.1	36.2
GeForce2 GTS 32 MB DDR (200/333 MHz)				
800x600	7704	5443	112.5	115.8
1024x768	5213	4009	115.6	92.2
1280x1024	3784	2576	90.6	54
1600x1200	2806	2112	61.9	36.8
Ati Radeon 32 MB DDR (183/366 MHz)				
800x600	6530	6090	100.1	95.6
1024x768	4983	4691	74.1	67.8
1280x1024	3570	3220	47.5	45
1600x1200	2690	2088	34.2	31.9
GeForce2 MX 32 MB SDR (175/166 MHz)				
800x600	6183	4446	109	83
1024x768	4652	3204	78.4	53.6
1280x1024	3210	1987	49.7	31.8
1600x1200	2353	1299	34.8	19.6

INFOBOX

Herta
Hercules 3D Prophet 4500
Tel: 322-7846

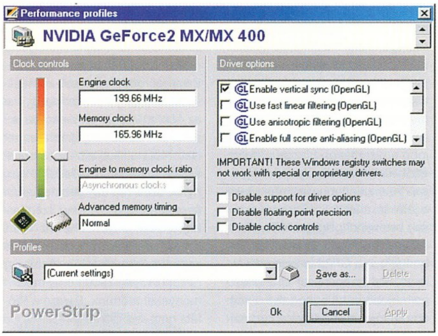


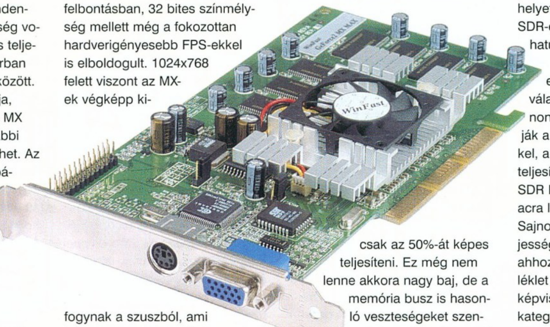
MX KALAUZ

Vannak olyan videokártyák, amelyekről olvasni szeretünk, és vannak olyanok, amelyekért bemegyünk a boltba, és megveszszük őket. Az utóbbi kategóriába az Ultrával vagy épp a GeForce3-mal ellentétben az MX-es megoldások tartoznak, melyek közös jellemzői, hogy megfizethető áron nyújtanak közepesen jó teljesítményt. Világszerte nagyon kedvelik ezeket, hiszen még az amerikai vagy a japán átlagpolgárok java sem áldoz négyszáz dollárt az éppen aktuális high-end grafikus kártyáért. Itthon sincs ez másképp, sőt, ma már ott tartunk, hogy a legtöbb kiskereskedelmi bolt videokártya-kínálatának közel a felét az MX chip köré épített, általánosan jó vételnek titulált megoldások adják. Ebből aztán bonyodalmak is adódnak, mindennapos kérdés a szerkesztőség vonalain, hogy van-e lényeges teljesítménybeli különbség az árban igencsak eltérő változatok között. A helyzetet tovább bonyolítja, hogy az Nvidia frissítette az MX vonalat, ezért most két további modell is zavaró tényező lehet. Az alábbi két oldalon megpróbálunk egy rövid „mit érdemes tudni az MX-ről" kalauzt felépíteni, reméljük, hogy a helyes döntésekben ez is a segítségetekre lesz majd.

A MAG

Tavaly nyáron mutatkozott be az Nvidia első olyan megoldása, amelynek esetében az éppen aktuális 3D-s csúcstechnológia kedvező árú chipsetben testesült meg. Az MX-ek a GeForce2 magjára épültek, ám a költségek csökkentése és a GF2 GTS magasabb teljesítménye miatti piaci előnyének megtartása érdekében az Nvidia az eredeti felépítést alaposan megnyirbálta. Mondhatni, kifogta a szelet az MX vitorláiból, bár éppen csak annyira, hogy azért alacsonyabb felbontásokban a chip köré épített kártyák megnyerő sebességgel dolgozhassanak. Ezzel jól elkülönítették a high-end megoldást az alacsonyabb rendűtől, de tulajdonképpen az üzleten mi vásárlók is jól jártunk. A játékosok kaptak egy olcsó kártyát, amely egy közepesen gyors processzorral, 800x600-as felbontásban, 32 bites színmélység mellett még a fokozottan hardverigényesebb FPS-ekkel is elboldogult. 1024x768 felett viszont az MX-ek végképp kifogynak a szuszból, ami három okra vezethető vissza. Az első, hogy a renderelő futószalagok számát a GF2 GTS chiphez képest megfelezték, így a megmaradt kettő az eredeti fill rate-nek csak az 50%-át képes teljesíteni. Ez még nem lenne akkora nagy baj, de a memória busz is hasonló veszteségeket szenvedett el. Ez a GF2 GTS esetében 128-bites DDR memóriákat kezelt, az MX-ben viszont lehetőség szerint ezek 128-bites SDR, vagy 64-bites DDR modulok lehetnek. Nem meglepő, hogy e paramétereknek köszönhetően az MX az eredeti chipset gyengeségeit is örökli, azaz marad továbbra is memória-sávszélesség limitált. Végül a népmesébe illő harmadik büntetést a mag órajelének csökkentése kapcsán kellett elszenvednie, bár a 25 MHz-es veszteség a teljesítményben gyakorlatilag nem érezhető.





MX vs. többiek összehasonlító teszt				
AMD Athlon 1 GHz	3D Mark2000 v1.1		Quake3 demo001	
	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit
Abit Siluro GF2 MX 32 MB SDR (175/166 MHz)				
800x600	6183	4446	109	83
1024x768	4652	3204	78.4	53.6
1280x1024	3210	1987	49.7	31.8
Elsa Gladiac GF2 32 MB DDR (200/333 MHz)				
800x600	7704	5443	115.6	115.8
1024x768	5213	4009	112,,5	92.2
1280x1024	3784	2576	90.6	54
Ati Radeon 32 MB DDR (183/366 MHz)				
800x600	6530	6090	100.1	95.6
1024x768	4983	4691	74.1	67.8
1280x1024	3570	3220	47.5	45
Ati Radeon 32 MB SDR (183/166 MHz)				
800x600	6057	5012	93.9	79.1
1024x768	4532	3723	65.9	53.4
1280x1024	3238	2467	42.5	34.2
Kyroll 64 MB SDR (175/175 MHz)				
800x600	5338	5391	105.5	104.6
1024x768	5120	4949	86.4	83.6
1280x1024	4128	3797	57.1	54

MX VS. TÖBBIEK

Az MX kártyáknak a legnagyobb vetélytársaik házon belül születnek, ezek az úton-útfélen feltűnő noname változatok. Árban egy márkás MX és egy ultragagyi változat között akár tízezer forintos eltérés is lehet, ezért nem meglepő, hogy a differencia sokunknak okoz, vagy okozott már fejfájást. Megéri-e a többletkiadás? Ráadásul ilyenkor az arányok is eltolódnak, hiszen a 32-35 ezer forintért beszerezhető, „jó minőségű" MX helyett kicsit több pénzért már SDR-es Radeonban is gondolkozhatunk.

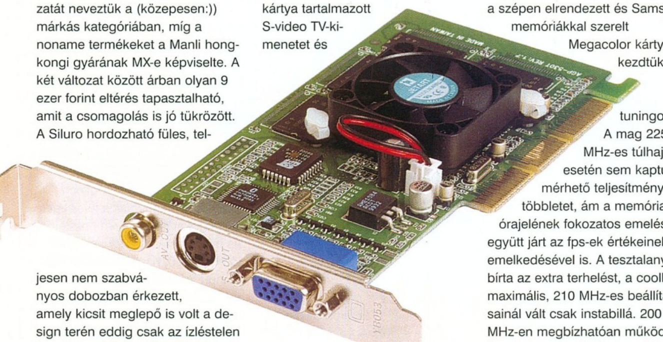
A tesztek során alapvetően két kérdésre kerestük a választ. Az egyik az, hogy noname változatok hogyan tartják a lépést a márkás testvéreikkel, a másik pedig az, hogy az MX teljesítménye hogyan aránylik az SDR Radeon és a hamarosan piacra lépő KyroII teljesítményéhez. Sajnos az első témakörben a teljességre nem tudtunk törekedni, ahhoz egy külön befűzhető melléklet is kevés lett volna. Egy-egy képviselőt választottunk mindkét kategóriából, illetve kipróbáltuk az MX 400-as modelleket is. Utóbbiak esetében szintén egy márkás és egy noname terméket vizsgáltunk, így reméljük, hogy a két összehasonlítás egyfajta trendet is sejtet. Kicsit kitérve az MX 400-asokra, nézzük meg, hogy miben különböznek a hagyományos MX-ektől. Az ember a változást látva arra gondolhatna, hogy esetleg valami lényeges extrát kapunk az új kódnév alatt, ám ez hiú ábrándnak tekinthető. Az MX 400-asokban az architektúra változatlan, az egyetlen különbség, hogy a mag órajelét 175 MHz-ről, 200 MHz-re emelték. (Az MX 200 az Nvidia válasza a RadeonVE-re és a Matrox G450-re, de mivel ez nem közvetlenül a játékgép-tulajdonosokra fókuszál, ezért a mostani összegzésből kihagytuk.)

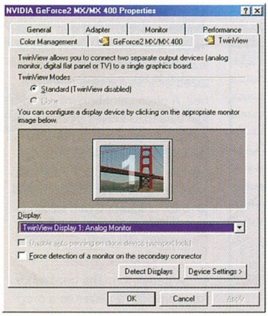
A RÉSZTVEVŐK

A végső konklúziók levonása előtt gyorsan bemutatnánk a résztvevőket. Manapság az összes nagyobb videokártya-gyártó

MX vs. MX összehasonlító teszt				
AMD Duron	3D Mark2000 v1.1		Quake3 demo001	
750 MHz	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit
Abit Siluro GF2 MX 32MB SDR (175/166 MHz)				
800x600	5526	4387	96.8	83.2
1024x768	4386	3126	80.4	55.2
1280x1024	3090	1981	51.8	32.4
Manli GF2 MX 32 MB (175/166 MHz)				
800x600	5495	4372	95.6	81.1
1024x768	4392	3121	77.3	53.6
1280x1024	3088	1981	49.7	31.8
Megacolor GF2 MX 400 32 MB (200/166 MHz)				
800x600	5590	4432	96.8	82.3
1024x768	4537	3177	81.4	54.4
1280x1024	3236	1991	52.9	32.2
Leadtek GF2 MX 400 64 MB (200/166 MHz)				
800x600	5541	4427	96.8	84.3
1024x768	4572	3184	81.4	54.6
1280x1024	3225	1988	53	32.3

épít MX-es kártyát, és ezek szép számban itthon is elérhetők. Asus, Abit, Elsa, Hercules, Gigabyte, CL, AOpen és a sort még folytathatnánk. Ezek közül mi az Abit Siluro sorozatának TV kimenetes változatát neveztük a (közepesen:)) márkás kategóriában, míg a noname termékeket a Manli hongkongi gyárának MX-e képviselte. A két változat között árban olyan 9 ezer forint eltérés tapasztalható, amit a csomagolás is jó tükrözött. A Siluro hordozható füles, teljesen nem szabványos dobozban érkezett, amely kicsit meglepő is volt a design terén eddig csak az ízléstelen kabalafigurájáról elhíresült tajvani cégtől. A kabalafigura persze nem maradhatott el, de összességében az ötletes csomagolásért és a jó minőségű kézikönyvért dicséret illeti az Abitot. A Manli némi jóindulattal funkcionálisnak tekinthető borításban jutott el hozzánk, az biztos, hogy nem olyan dobozban, amelyet évekig büszkén őriznénk a szekrény tetején. A négy lapos kézikönyv is felejthető, tulajdonképpen ennyi erővel már OEM termék is lehetett volna. Mindkét kártya tartalmazott S-video TV-kimenetet és az ehhez szükséges összekötő kábelt (illetve a SiluroMX kompozit megoldást is). A noname MX 400-asok becsületét a Megacolor igénytelen csomagolásban teljesen alulmúlhatatlan „dzsunka" modellje védte, míg a másik oldalon a Leadtek extrákkal bővített, 64 MB-os SH Maxa állt.





UTOLSÓ NEKIFUTÁS

Az átfogó videokártya-teszt záróakkordjaként az 1GHz-es processzort 750 MHz-es Duronra cseréltük, és nekifogtunk a fenti négy kártya lemérésének. Az alaplap maradt a Soltek SL-75KAV, amelyben 128 MB PC133 MHz-es SRDAM teljesített szolgálatot. A kártyákhoz a Detonátor 12.00-ás változatát használtuk, a túlhajtások során pedig a coolbitset, amely a szükséges registrymódosításokat követően a referencia meghajtó „füleként" érhető el. Az eredmények tükrében elmondható, hogy az általunk tesztelt kevésbé márkás MX-ek teljesítményben nem vallottak szégyent, mind a négy kártya esetében szinte hajszálpontosan megegyező eredményeket kaptunk. Ez egyben azt is előrevetíti, hogy a Leadtek plusz 32 MB memória többletéhez hasonlatosan az MX 400-asok 25 MHz-es előnye mit sem ér. A netes tesztek alapján az MX 400 plusz mag sebességének egyedül a FSAA bekapcsolásakor van némi számokban is kimutatható előnye (5-6%), ám ilyenkor a teljesítmény annyira visszaesik, hogy nem kapunk játszható fps-eket. A 64 MB-os MX 400-asok pedig egyszerű reklámfogásnak titulálhatók, amellyel a boltok polcairól választó és kevésbé tájékozott vásárlókat lehet befolyásolni. Riasztó külseje ellenére a szépen elrendezett és Samsung memóriákkal szerelt Megacolor kártyát kezdtük tuningolni. A mag 225 MHz-es túlhajtása esetén sem kaptunk mérhető teljesítménytöbbletet, ám a memória órajelének fokozatos emelése együtt járt az fps-ek értékeinek emelkedésével is. A tesztalany jól bírta az extra terhelést, a coolbits maximális, 210 MHz-es beállításainál vált csak instabillá. 200 MHz-en megbízhatóan működött, ilyenkor az alapértékek melletti 800x600x32-es Q3 timedemo 83,2 fps-ről 92-re ugrott. Ez is jól mutatta, hogy a mag órajelének emelése érdemben nem sokat számít, hiszen az MX teljesítménye erőteljesen memória-sávszélesség limitált. Visszatérve kicsit a noname vs. márkás témakörre, a tapasztalataink alapján úgy tűnik, hogy teljesítményben a nagy árkülönbségek ellenére nincsenek jelentős eltérések. Persze elképzelhető, hogy valahol nagyon elszúrják a designt, és ezzel a sebesség csökken, ezért érdemes legalább a mi tesztalanyainkhoz hasonló kártyákat keresni, amelyek azért nem teljesen noname-ek, de az áruk olyan 22-25 ezer forint körül mozog. Amennyiben pár ezer forinton nem múlik a vétel, akkor jöhet az Asus, a Hercules, az Elsa, ezek garantáltan minőségi alkatrészből, igényes kivitelezés mellett készülnek. Végül pár szó az MX-en kívüli univerzumról. A 38-40 ezer forint körül beszerezhető SDR-es Radeon nem tudta teljesítményben egyértelműen maga mögé utasítani az MX-et, bár azt érdemes megjegyezni, hogy a képminősége 32 biten kiugróan szebb volt (16 biten viszont továbbra is ocsmány). A DDR-es Radeon fölénye 1024x768x32 bit felett már jelentős, de ez az árán is látszik, olyan 55 ezer forint körül juthatunk hozzá. Végül a teljes lehetőségeinek az erejében a sort a GeForce2 GTS zárja egyelőre mintegy 80 ezer forintos beszerzési áron. Amennyiben most álltok gépvásárlás előtt, akkor érdemes megvárni a Kyroll-t, mert 40 ezer forint körüli áron, nagy felbontásokban is kellően gyors chippel van dolgunk. Ennek a feléért már be lehet majd szerezni valamilyen kevésbé márkás MX-et, amely alkalmas arra, hogy 800x600-as felbontásban, 32 biten, jó fps-ekkel nyomassuk a Q3-at, az UT, az Undyingot vagy az éppen aktuális FPS-t. A két táblázatból kiderül, hogy a teljesítmény mennyire a CPU érdeme, ezeket érdemes tüzetesebben is szemügyre vennetek (1 GHz TB vs. 750 MHz Duron). Végül, ha valamilyen MX birtokában vagytok, és egyelőre nem érzitek feltétlen hiányát a cserének, akkor érdemes várni a következő butított high-end chipre, amely vélhetőleg GF3 MX néven valamikor a nyár végén debütál majd.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

INFOBOX

A videokártya tesztek során a PC Guru partnerei voltak:

Axico
Ati Radeon kártyák
Tel: 342-3255

Acomp
Manli GF2 MX
Tel: 339-5647

Herta
Hercules 3D Prophet 4500
Tel: 322-7846

CHS
CL GF2 Ultra
Tel: 451-3500

Kelly-Tech
Leadtek GeForce3
Leadtek GF2 MX SH Max
Tel: 350-1246

Mycom
Abit Siluro GF2 MX
Abit SA6R
Tel: 204-5444

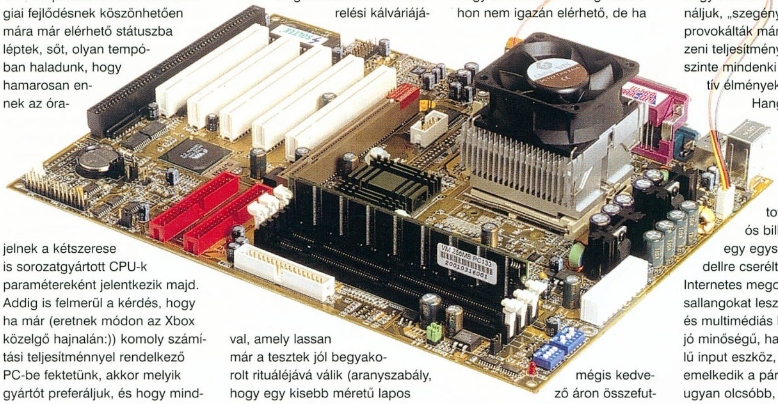
1 GHZ-ES KONFIGURÁCIÓ-AJÁNLÓ

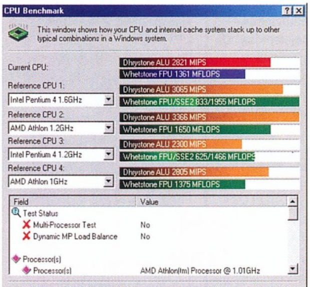
GIANTS

Miközben a szerkesztőségben türelmetlenül – vagy épp a strandon kevésbé türelmetlenül – a GeForce3 és a Kyroll befutását vártuk, az eljövetelre előkészített konfigurációk csendesen pihentek a tesztlaborban. Ekkor jött a felismerés, hogy a közel hasonló paraméterekkel rendelkező 1 GHz-es rendszerek kiváló alkalmat biztosítanak a vetélytársak összehasonlítására, azaz a videokártya tesztben nyújtott szürke eminenciás szerepük mellett a hónap mérkőzésére is benevezhetjük őket. Szerencsére a két-három évvel ezelőtt még áhítattal emlegetett 1000 MHz-es processzorok a technológiai fejlődésnek köszönhetően mára már elérhető státuszba léptek, sőt, olyan tempóban haladunk, hogy hamarosan ennek az órajelnek a kétszerese is sorozatgyártott CPU-k paramétereként jelentkezik majd. Addig is felmerül a kérdés, hogy ha már (eretnek módon az Xbox közelgő hajnalán:)) komoly számítási teljesítménnyel rendelkező PC-be fektetünk, akkor melyik gyártót preferáljuk, és hogy mindez mennyibe kerül majd nekünk. Az alábbi két oldalon a konfiguráció ajánló hagyományait folytatva röviden bemutatjuk a gépek összetevőit, tájékoztató jelleggel közöljük a kiskereskedelmi bruttó árakat, illetve a benchmarkok alapján választ keresünk arra, hogy 1 GHz-en jelenleg melyik platform nyújtja a leggyorsabb teljesítményt.

A gépek alkatrészeinek kiválasztásakor nem törekedtünk a legeslegjobb konfigurációk felépítésére, bár a kritériumok között a stabilitás és a sebesség előkelő helyen szerepelt. Az AMD-s rendszer a PCG-ban többször is tesztelt és eddig még mindig jól vizsgázott Soltek SL-75KAV-re épült. Ehhez társult 256 MB PC 133 MHz-es SDRAM és a 200 MHz-es FSB-vel futkosó 1 GHz-es Thunderbird. A CPU hűtéséről a jóban-rosszban velünk tartó GlobalWin FOP32 gondoskodott a maga szokásos kis felszerelési kálváriájával, amely lassan már a tesztek jól begyakorolt rituáléjává válik (aranyszabály, hogy egy kisebb méretű lapos csavarhúzó nélkül nem is érdemes nekiveselkedni). Az „alapmodell" mellett a cég új termékét, a CAK38-at is üzembe helyeztük. Ezt réz hűtőbordák, 6800-as másodpercenkénti fordulatszám, tekintélyes súly és egy hajszárítóhoz hasonlatos zajszint jellemzi. Utóbbi persze enyhe túlzás, de az biztos, hogy nyitott házzal DVD nézéshez nyugodt szívvel nem tudnánk ajánlani. Cserébe a leghatásosabb hűtő, amellyel eddig dolgunk volt, ám a felszerelése csak komoly túlhajtási szándék esetén indokolt. Mindkét hűtő dual platformos, azaz használható SocketA-s és Socket370-es foglalatban is. Háttértárként a felülmúlhatatlan IBM DTLA 307020 helyett ezúttal a Seagate új sorozatából a Baracuda ATA III-ból kölcsönöztük egy 20 GB-os változatot. A 7200 RPM-es, ATA 100-as csatolóval ellátott winchester nem cáfolt rá a jó hírére, bár érezhetően jobban melegedett, mint a kék óriás megoldásai. További nagy hátránya, hogy az árlistákat nézegetve itthon nem igazán elérhető, de ha mégis kedvező áron összefutnátok vele, akkor a rövid teszt alapján nem tűnik rossz vételnek. A grafikus megjelenítésről az Elsa GeForce2-es kártyája gondoskodott, az 1 GHz-es megoldáshoz az Ultrát túl drágának, a GF3-at még elérhetetlennek (és túl drágának), az MX-et pedig méltatlannak találtuk. Igaz, a benchmarkokban a kártya sebessége másodlagosnak számított, hiszen ezúttal a CPU-k teljesítménykülönbségét szerettük volna előtérbe helyezni. Ennek ellenére a konfiguráció-ajánló jelleg miatt szerepel a felsorolásban, akár csak az SB Live! 1024, amely egyelőre stabilan őrzi helyét az átlagos gamer lehetséges audio eszközeinek kizárólagos alternatívájaként. Kiegészítésként az Altec ATP3-a került fel az asztalra, az a modell, amely végleg felváltotta a korosodó ACS45-ösöket. Ezt a képek alapján nehéz feltételezni, kezdetben a sík formatervezésű külső még a jókora mélynyomó ellenére is gyenge teljesítményt sugallt. Talán ennek köszönhető, hogy amióta a tesztgépen használjuk, „szegényt" rengetegen provokálták már, ám a tényleges zeni teljesítményt hallva eddig szinte mindenki meglepően pozitív élményekről számolt be.

Hangosan, többé-kevésbé tisztán, kellően erőteljes mélyhangokkal szól. A desktopon is újítottunk, a tört, rádiós billentyűzetet ezúttal egy egyszerű PS2-es modellre cseréltük. A Logitech Internetes megoldása a felesleges sallangokat leszámítva (Internetes és multimédiás hotkey-k) nagyon jó minőségű, hagyományos kivitelű input eszköz, amely azért kiemelkedik a párezer forinttal ugyan olcsóbb, ám annál vacakabb megoldások tömkelegéből. A WM Gaming Mouse viszont régi ismerős, örömmel fedeztük fel, hogy újra feltűnt egy-két nagykereskedés kínálatában, így remélhetőleg a közeljövőben már a számítástechnikai boltokban is újra kapható lesz. Ezek összessége alkotta az 1 GHz-es, AMD-s rendszert abban a szobában, ahol néhány méterrel arrébb az Intel gyűjtögette az erőit. A két gép teljesen megegyező alkatrészeket kapott, kizárólag az alaplap és a CPU tartozott eltérő evolúciós rendszerhez. A piros sarokban magabiztosan várakozó Inteles platform egy Abit SA6R és egy 7,5x133 MHz-en járatott 1 GHz-es PIII szövetségéből állt. Az alaplap az 1.1-es változatot integrált videovezérlő nélkül (815 EP chipset), a raid lehetőségek teljes birtokában képviselte.





1 GHz-es rendszerek - CPU teljesítmény

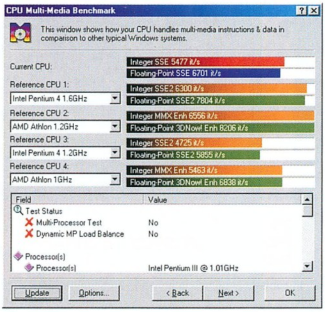
Programok*	AMD 1 GHz	PIII 1 GHz
Quake3 demo001	120.9	127.2
Quake3 demo127	80.2	81.4
3DMark2000	8067	7766
CPU Speed	524	510
3DMark2001	3848	3594
Nascar Heat	58.8	58.8
MDK2	130	128
SiSoft Sandra v2001.3.7.50		
MMB Integer SSE	5462	5476
MMB Floating-Point SSE	6849	6701
CPUB Dhrystone ALU	2821 MIPS	2825 MIPS
CPUB Whetstone FPU	1361 MIPS	1352 MIPS

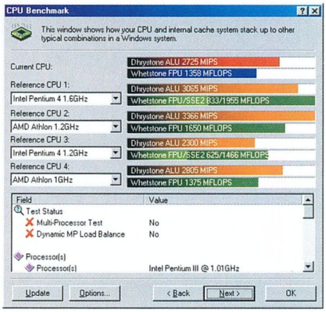
* A teszteket 640x480-as felbontás mellett 16 bites színmélységben futtattuk

BEMELEGÍTÉS...

A gépek formába hozásához az operációs rendszer és a prog-

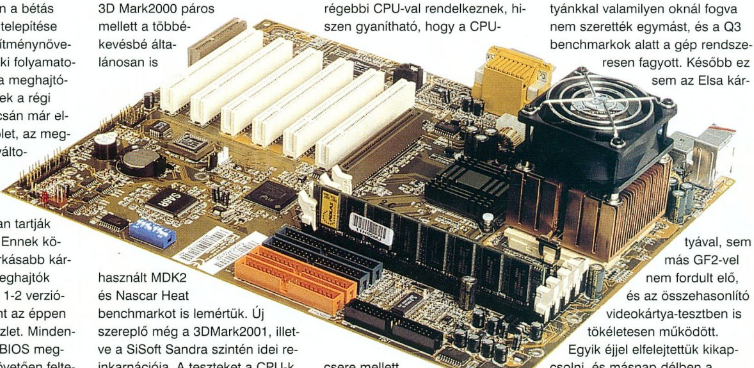
ramok telepítésén felül nélkülözhetetlen pár apró, ám a teljesítmény szempontjából annál lényegesebb szoftveres korrekció. Elsőként az alaplapi chipset meghajtóit érdemes felkutatni, hiszen ezek hiányában könnyen előfordulhat, hogy a gépünk csak árnyéka lesz önmagának. Esetünkben a Win98 egyik chipsetet sem támogatta, ezért külön-külön hozzáfogtunk a rendszerek életképessé tételéhez. A 75KAV-nek (ApolloPro 133A) a VIA jól ismert 4in1 néven összefoglalt meghajtócsomagjára, míg az SA6R-nek (Intel 815EP) az Intel – semmilyen extra néven nem futó – chipset-meghajtó segédprogramjára volt szüksége. Ezek természetesen megtalálhatók az alaplapokhoz járó CD-n, de jobbnak láttuk a netről letölthető legfrissebb fájlok használatát. Hasonlóan jártunk el a mobók BIOS-ainak frissítése kapcsán, bár ez inkább a rend kedvéért történt, hiszen a művelet további fps-ekkel aligha kecsegtetett. Valaha az Nvidia chipek kapcsán a bétás Detonátor-meghajtók telepítése akár 10-20%-os teljesítménynövekedést is hozhatott. Aki folyamatosan frissíti a referencia meghajtókat, az tudja, hogy ezek a régi szép idők a GF2 kapcsán már elmúltak. Persze a többlet, az megmaradt, de az újabb változatok egy ideje már nem hoznak jelentős gyorsulást, illetve a kártyagyártók is jobban tartják a lépést az Nvidiával. Ennek köszönhető, hogy a márkásabb kártyákhoz csomagolt meghajtók magja jó esetben alig 1-2 verziószámmal régebbi, mint az éppen aktuális Detonatorkészlet. Mindenesetre a chipset és a BIOS meghajtóinak frissítését követően feltelepítettük a 12.00-ás referencia drivert, amely valamikor május elején debütált, és közel egy hétig a legújabb változatot képviselte. Ezt követően a 12.10-es utódja letaszította a letöltési listák éléről, ám az adott konfigurációk esetében a legkisebb sebességbeli eltérést sem eredményezte. Végül a korszerűsítő program utolsó fázisaként felkerült a winchesterre a DirectX 8.0a, és ezzel el is érkezett az idő a valós megmérettetésre.





1 GHZ-ES BONANZA

A mérési eredményeinket a mellékelt táblázatban láthatjátok. A kifejezetten a CPU-t terhelő programok helyett konkrétan a játékok alatti teljesítményre voltunk kíváncsiak, ezért a szokásos Q3-3D Mark2000 páros mellett a többé-kevésbé általánosan is használt MDK2 és Nascar Heat benchmarkot is lemértük. Új szereplő még a 3DMark2001, illetve a SiSoft Sandra szintén idei reinkarnációja. A teszteket a CPU-k „kárára" 640x480-as felbontás mellett 16 bites színmélységben futtattuk, igyekeztünk a videokártya helyett a központi processzort terhelni. Egy-egy timedemót háromszor, négyszer is lefuttattunk; ilyenkor az eredmények már csak elenyésző százalékban különböztek egymástól. Gyakran az is előfordult, hogy szinte teljesen megegyező számokat kaptunk, azaz elmondható, hogy az összehasonlítás alapjai többnyire stabil adatokon nyugszanak. Ennek alapján a két 1 GHz-es rendszer közül az AMD Athlonos megoldása D3D-ben érezhetően erőteljesebbnek bizonyult. OpenGL alatt egy hajszállal az Intel győzött, SiSoft Sandrában pedig fej-fej mellett haladtak. Azt gondolom, hogy az eredmények kapcsán egyik CPU-nak sem kell szégyenkeznie, illetve hogy a két konfiguráció között nincs olyan jelentős különbség, amely egyértelműen az egyik fél javára billentené a mérleget. Legalábbis tekintettel arra, hogy sokan stabilitásban még mindig az Intel rendszerekre esküsznek, így biztos, hogy ők az 5%-os teljesítménytöbbletért nem cserélnek majd platformot. Hasonlóan azokhoz, akik BX-es alaplappal és egy régebbi CPU-val rendelkeznek, hiszen gyanítható, hogy a CPU-csere mellett senki nem szeretne még alaplapcserét is a nyakába venni. Igen ám, de eddig még nem beszéltünk az árakról, és itt jön az igazi meglepetés, hiszen az AMD 1 GHz-es (200 MHz FSB) processzorja majdnem 30 ezer forinttal olcsóbb, mint a vetélytárs Intelé. Utóbbi, ha játékra szánt konfigurációban gondolkozunk, egyelőre megfizethetetlen. Nem így a TB, amely új gép vásárlása esetén szinte ordítóan jó ár/teljesítmény mutatókkal rendelkezik. A folyamatos áresések következtében ez az összeg tovább fog csökkenni, ezért feltételezhető, hogy a nyár közepén egy 1 GHz-es Athlonos konfigra már tényleg érdemes lesz gyűjteni. A stabilitással sem volt jelentősebb gondunk, bár az egyik GF2-es kártyánkkal valamilyen oknál fogva nem szerették egymást, és a Q3 benchmarkok alatt a gép rendszeresen fagyott. Később ez sem az Elsa kártyával, sem más GF2-vel nem fordult elő, és az összehasonlító videokártya-tesztben is tökéletesen működött. Egyik éjjel elfelejtettük kikapcsolni, és másnap délben a Serious Sam demók még javában futottak rajta, azaz 8-10 órás folyamatos terhelés mellett is megbízhatónak bizonyult. Amennyiben most álltok gépvásárlás előtt, és igazán gyors rendszert szeretnétek, nem kétséges, hogy az AMD 1 GHz-es TB-je és egy megfelelő, minőségi alaplap jó páros lehet.



shoebaron
shoebaron@vogel.hu

Alkatrész	Holmi	Ár (Forint)
Ház	Chieftec TG-105 / Task TK-3003	26 ezer
Processzor	AMD Athlon 1GHz / Intel PIII 1 GHz	52 ezer / 79 ezer
CPU Hűtő	GlobalWin FOP32 / CAK38	4 ezer
Alaplap	Soltek SL-75KAV / Abit SA6R	45 ezer / 44 ezer
Memória	VM 256 MB PC133 MHz	24 ezer
Videokártya	Elsa GeForce2 GTS 32 MB	72 ezer
Hangkártya	CL SoundBlaster Live! Player 1024	16 ezer
Hangrendszer	Altec ATP3	28 ezer
Winchester	Seagate Baraccuda ATA III - 20 GB	28 ezer
DVD	Pioneer DVD-105S	25 ezer
Monitor	Eizo Flexscan T561	230 ezer
Egér	Logitech Wingman Gaming Mouse	9 ezer
Billentyűzet	Logitech Internet Keyboard	9 ezer

FÁJLOK A CD-N

A bemelegítés részben említett VIA 4in1 drivert (v429), a legutolsó SiSoft Sandrát és a 12.00 Detonatorkészletet megtalálhatjátok az újság CD mellékletén, a 3D Mánia könyvtárban.

ASUS CUSL2-C BLACK PEARL

HARC A SZÜRKESÉG ELLEN

Vagyunk egy páran úgy, hogy ha autóvásárlásról van szó, akkor nem szívesen érjük be a tucat-termék Suzuki Swifttel, vagy a lányok közül igazán csak azokat preferáljuk, akiknek a szeme színe a 450 nanométeres, „lézerkék" tartományban mozog, illetve az Ericsson T10-et nem feltétlenül tartjuk a mobil telekommunikáció csúcsának.

Bár a cégek a tömeges volumenű eladásokat nem az ilyen beállítottságú vásárlókon realizálják, azonban egyre több felismeri közülük, hogy az ő igényeiket is érdemes kiszolgálni. Bizonyára sokan emlékeznek még az AOpen cirka másfél évvel ezelőtti megmozdulására, amikor is piacra dobta erősen limitált példányszámban (ha jól csal az emlékezetem, a széria mindössze 4000 darabos volt) AX6BC Pro II, Intel BX chipkészletes alaplapjának Millennium Edition változatát – fekete nyák, platina bevonatú north bridge hűtő, platina bevonatú „Millennium Edition" táblácska a nyákra erősítve stb.

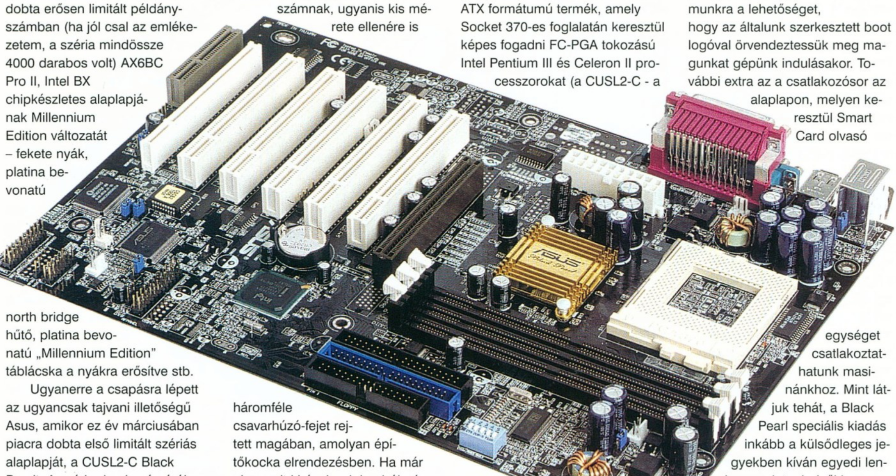
Ugyanerre a csapásra lépett az ugyancsak tajvani illetőségű Asus, amikor ez év márciusában piacra dobta első limitált szériás alaplapját, a CUSL2-C Black Pearlt. A széria darabszámáról egyelőre nincsen tudomásunk. Amikor megérkezett a hatalmas, jól kipárnázott UPS csomag egyenesen az Asus tajvani HQ-ről, szó szerint rávetettem magam, és másodpercekkel később már a Fekete Gyöngyszemet szorongattam. Mielőtt azonban kezembe vehettem volna az elegáns fekete nyákjáról és a north bridge-en aranyszínben tündöklő hűtőbordájáról megismerhető Black Pearlt, át kellett küzdenem magam az ugyancsak elegánsra sikeredett, szürkésfekete színű dobozon és egy egyedi, halványkék árnyalatú, alaplap-tartó platformon. A cincálás közben különböző dolgok szóródtak ki az integritását egyre jobban elveszítő dobozból, többek között Black Pearl kiadású kézikönyv, driver CD (tényleg, milyen snassz lett volna a normál CUSL2-C-jét adni a BP mellé) és egy gyorstelepítő brosúra. Az obligát floppy, IDE és USB port kábelek mellett egy kisebbfajta csavarhúzó is megbújt szerényen az egyik sarokban. A szerénységre semmi különösebb oka nem volt a szerszámnak, ugyanis kis mérete ellenére is háromféle csavarhúzó-fejet rejtett magában, amolyan építőkocka elrendezésben. Ha már nincs mit kirázni a dobozból, rá kell térnem a Black Pearl technikai specifikációira.

Az alaplap technikai megvalósítását illetően lényegileg egy az egyben egy CUSL2-C, néhány apró eltéréssel. Először pár szót az alap CUSL2-C-ről, majd kitérek az „apró eltérés"-ekre. A CUSL2-C többetek közeli ismerőse lehet mostanra, ugyanis a tavaly év vége óta forgalomban levő termék belopta magát egyaránt a kereskedők és a vásárlók szívébe stabilitásával, bővíthetőségével, tuningolhatóságával és a CUSL2-höz képest mérsékelt árával. A CUSL2-C az Intel i815EP alaplapi chipkészletét használó, normál ATX formátumú termék, amely Socket 370-es foglalatán keresztül képes fogadni FC-PGA tokozású Intel Pentium III és Celeron II processzorokat (a CUSL2-C - a CUSL2-vel ellentétben – nem támogatja a PPGA tokozású CPU-kat). A bővíthetőségét tekintve a CUSL2-C egy 4X AGP, hat PCI és egy CNR bővítőrést mondhat a magáénak, ezen felül három DIMM foglalatba pakolható, maximálisan 512 MB memóriamodult. A CUSL2-C nem rendelkezik sem integrált video-, sem audiovezérlővel, ám alapban 4 USB port áll rendelkezésünkre, hogy eszközöket aggassunk gépünkre. Az alaplap két IDE csatornáján legfeljebb 4 eszköz kaphat helyet UDMA/100 támogatással. A CUSL2-C kétféle úton bírható rá CPU tuningra, mégpedig a JumperFree BIOS állítgatós megoldással, vagy az alaplapon elhelyezkedő DIP kapcsolók segítségével. Lehetőségünk van 1 MHz-es lépésekben változtatni a rendszerbusz sebességét.

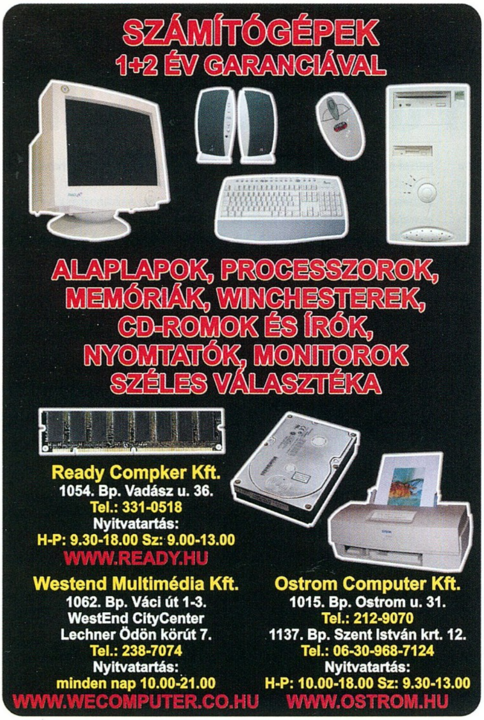
A Black Pearl ezen felül felkínálja számunkra a lehetőséget, hogy az általunk szerkesztett boot logóval örvendeztessük meg magunkat gépünk indulásakor. További extra az a csatlakozósor az alaplapon, melyen keresztül Smart Card olvasó egységet csatlakoztathatunk masinánkhoz. Mint látjuk tehát, a Black Pearl speciális kiadás inkább a külsődleges jegyekben kíván egyedi lenni, semmint a belsőkben. Tesztjeink is azt mutatták, hogy teljesítménybeli eltérés nem igazán van a sima CUSL2-C és a BP kiadás között.

A változtatások ellenére a Black Pearl ára nem nőtt meg jelentősen a rendes kiadáshoz képest, ezért nem csak a milliomoscsemeték gondolkodhatnak a megvásárlásán, ám legyél pénzes vagy csóró (ez nagyon Nikásra sikeresedett...), siess, ha szerezni akarsz egyet magadnak. Függetlenül attól, hogy hányunknak jut birtokába egy ilyen Fekete Gyöngyszem, elmondhatjuk, hogy az Asus hajóját jó irányba fújdogálja a szél.

tig



Asus CUSL2-C Black Pearl	
Formátum	ATX
Alaplapi chipkészlet	Intel i815EP
CPU foglalat	Socket 370
AGP 4X/PCI/CNR kártyahelyek száma	1/6/1
Memóriafoglalatok száma/max. támogatott memória mennyisége	3/512 MB
Szabad USB/külső COM portok száma	4/2
UDMA támogatás	UDMA/100
Extrák	iPanel, Smart Card olvasó csatlakozó, személyre szabott boot logo


SZÁMÍTÓGÉPEK
1+2 ÉV GARANCIÁVAL
ALAPLAPOK, PROCESSZOROK,
MEMÓRIÁK, WINCHESTEREK,
CD-ROMOK ÉS ÍRÓK,
NYOMTATÓK, MONITOROK
SZÉLES VÁLASZTÉKA
Ready Compker Kft.
1054. Bp. Vadász u. 36.
Tel.: 331-0518
Nyitvatartás:
H-P: 9.30-18.00 Sz: 9.00-13.00
WWW.READY.HU
Westend Multimédia Kft.
1062. Bp. Váci út 1-3.
WestEnd CityCenter
Lechner Ödön körút 7.
Tel.: 238-7074
Nyitvatartás:
minden nap 10.00-21.00
WWW.WECOMPUTER.CO.HU
Ostrom Computer Kft.
1015. Bp. Ostrom u. 31.
Tel.: 212-9070
1137. Bp. Szent István krt. 12.
Tel.: 06-30-968-7124
Nyitvatartás:
H-P: 10.00-18.00 Sz: 9.30-13.00
WWW.OSTROM.HU

PixelView
WIN COMPUTER
1064 Budapest, Vörösmarty u. 61.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu
GEFORCE2
32MB
MX, MX200,
TV-OUT, DUAL-VGA verziók is
PixelView GeForce2 MX
STEREO TV és FM tunerek
USB külső TV-tuner
Combo TV-tuner + 3D VGA
GameShow VGA --> TV konv.
(A PixelView TV-tuner termékek magyar szoftverrel
és használati utasítással kaphatók)
ATI All-in-Wonder 128 PRO 32MB
ATI All-in-Wonder RADEON 32MB
RADEON GRAPHICS
PINNACLE VIDEÓ SZERKESZTŐK
otthoni és profi célokra
STUDIO DV PLUS
STUDIO DC10
ÚJ!
PINNACLE DV500
Digi-analóg
mindenes
M-JPEG S-videó
A profi megoldás

ACORP ®
INTERNATIONAL
Hivatalos Importőr
www.acorp.hu
NAGYKERESKEDÉS
Mycom Kft. Mycom
Budapest, Kelenföldi u. 2.
Tel.: 204-5444, 204-5434, 204-5464 • Fax: 204-7444
www.mycom.hu
COOMP-KER
Budapest, Nádasdy u. 6.
Tel.: 215-2923, 216-8206 • Fax: 216-1163
www.coompker.hu
ACORP SZERVIZ: 06-30-996-2437
6VIA83B
693A
5VIA73
6VIA85P
7KTA
694XT
7VIA71
6A815EP
CE
intel
AMD
VIA
ULTRA DMA
PnP
AGP
USB

NOKAI 3330

A Nokiának a gyártósorairól legördülő, „Xpress-on™" jelzővel ellátott telefonjai ez ideig egyet jelentettek a „néptelefon" fogalmával. A tipikusan huszonéves korosztályt megcélzó széria kezelhetőségében,

kinézetében és szolgáltatásaiban messze felülkerekedett a hasonló árkategóriába tartozó konkurens készülékekkel szemben egészen tavaly decemberig, amikor is az Ericsson T20-az modellje a fiatalok igényeit messze kielégítő WAP böngészővel ellátott készüléket dobott a piacra.

Mint az várható volt, a Nokia azonnal ellentámadásba kezdett, és idén májusban a kereskedelmi csatornákra bocsátotta legújabb készülékét melyet a T20-s mintájára WAP böngészővel láttak el.

A Nokia ezzel a lépésével ismét kifejezetten a fiatalabb korosztályt célozta meg, valamint hívei közé toborozta azokat, akik nyitottak az új kommunikációs lehetőségekre, az internet mindennapi életük szerves része, és keresik annak a módját, hogy bármely pillanatban hozzájuthassanak a számukra érdekes vagy értékes információkhoz.

A Nokia 3330-as telefonja első ránézésre megkülönböztethetetlen kistestvérétől, az ugyancsak tavaly decemberben debütáló 3310-től. Mérete, alakja és formája milliméterre megegyezik elődjével, aminek köszönhetően annak összes kiegészítője kompatíbilis a Nokia 3330-aséval ide értve a színes elő- és hátlapokat is.

Szolgáltatások tekintetében a legjelentősebb előrelépést a WAP 1.1-verziószámú böngészője jelenti, amely a Club Nokia tagjainak számtalan lehetőséggel szolgálhat. A készülékben szereplő játékokat (Snake II., Bumber, Space Impact, Batumi és Pairs II.) ezentúl az internetről letölthető szintekkel frissíthetjük, rekordjainkat bejegyeztethetjük a világhálón (ezt pofonegyszerűen a játékmenüben egyetlen gombnyomással megtehetjük), és lehetőségünk nyílik akár a buszmegállóból új csörgőhangok, háttérképek és üzemmód-logók letöltésére.

Azt gondolom, mondanom sem kell, hogy azonnal kipróbáltuk a Club Nokia e szolgáltatásait, és örömmel tapasztaltuk, hogy a szolgáltató mindent megtett a felhasználókért. A kapcsolat létrejötte után könnyedén áttekinthető, magyar nyelvű menüvel találkoztunk, melynek segítségével pofonegyszerűen böngészhettünk. Az előbb említett szolgáltatón kívül természetesen hozzáférhetünk bármely WAP alapú weboldalhoz, amelyek közül minden bizonnyal a legnagyobb népszerűségnek WAP-os levelező oldalak fognak örvendeni. Nincs is annál jobb érzés, mint a strandon heverészve az e-mailjeinket olvasgatni.

Természetesen az internetes lehetőségeken kívül a Nokia 3330 továbbiakkal is bővült. Új funkcióként üdvözölhetjük a telefon memóriájában 100 név tárolására alkalmas telefonkönyvet, valamint a képernyővédő funkciót, amely igencsak impresszív élményt okozott annak ellenére, hogy ez volt a készülék egyetlen olyan pontja, amelyet kipróbálásáig szkeptikusan kezeltem. Ekkor azonban minden előítéletem elszállt, és Csongorral együtt gyermeki érdeklődéssel tanulmányoztuk a készülékben helyet kapott animált képernyővédőket. Ugyancsak meggyőzött a telefon designjához harmonikusabban illeszkedő billentyűk színe és háttérvilágítása, ami mind nappal, mind éjszaka eredményesebben funkcionált elődjénél, nem beszélve arról, hogy eszméletlenül jól néz ki, amikor

a fény felé fordítva megcsillan kezünkben.

Örömmel vettem, hogy a 3330-as az elődben tapasztalt összes szoftverhibát maga mögött hagyta. Szöveges üzenet küldésekor a mondat nagybetűvel kezdődik, majd automatikusan kisbetűre vált egészen a mondat végét jelző írásjelig, amely után értelemszerűen újra nagybetű következik. A szokásosnál háromszor hosszabb láncolt üzenetküldés apróbb gondjait is kijavították, miáltal végre nem kell másodperceket várnunk a kétszázadik karakter leütését követően a kurzor megjelenésére. Sajnálattal tapasztaltam azonban, hogy magyar nyelvű szótárat a szoftver még mindig nem tartalmazza, így nem nyílik lehetőségünk a prediktív üzenetküldésre és csevegésre. Ugyancsak ballépésnek könyveltem el a már említett Bumper nevű játékot, amely egy két táblából álló flipper lenne, azonban a kijelző képfrissítése nem elegendő ahhoz, hogy igazán élvezetes játékélményt okozzon.

Természetesen ez a készülék is képes a gyorstárcsázás funkciójára csakúgy, mint a kistestvérben debütáló nyolc szám tárolására alkalmas hangfelismerő tárcsázásra. A csengetési módok közé bekerült az igencsak hasznos „először rezeg, aztán cseng" opció is, valamint a dátum/idő frissítése menüpont kiegészült az „engedélyt kér" lehetőséggel, amely az operációs rendszerekhez hasonlóan először figyelmeztet a nyári-téli időszámítás megváltozására, és csak jóváhagyásunk után korrigálja azt.

Mindent összevetve a 3330-as hűen tükrözi a Nokia üzletpolitikáját és szemléletét. A cég tapasztalata és innovációi ismét egy felhasználóbarát készülékkel gazdagították a piacot, olyannal, amelyik kinézetével és tudásával azonnal leveszi a lábáról célcsoportját. A telefon ára jóval alacsonyabb, mint amire szolgáltatásaiból következtetnénk, aminek következtében a jelenleg kapható készülékek közül a legjobb vételnek számít. Mindenkinek csak ajánlani tudom!!

Sasa
sasa@vogel.hu

MICROSOFT SW FFB2

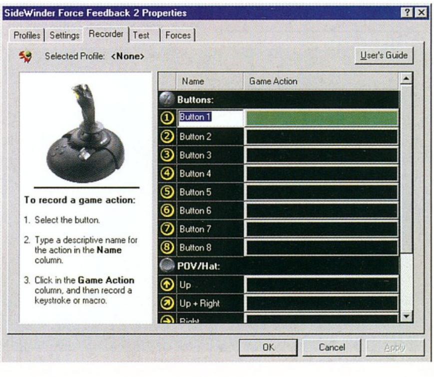
Nem mondható, hogy a játékvezérlők nap, mint nap kopogtatnának a szerkesztőség ajtaján, gyakorlatilag sokkal nagyobb az esélye annak, hogy befut egy új generációs videokártya, mint hogy szembesülünk valamilyen új joystickkel vagy kormánnyal. A szűkebb értelemben vett Force Feedbackes megoldások még ennél is ritkábban debütálnak, bár a kategórián belül a kormányok piaca legalább többszereplősnek tekinthető. FFB-es joystickot viszont mindössze két cég gyárt, amire talán magyarázat az is, hogy ezekre az eszközökre csak időnként van szükségünk. Egy-egy jó akciójáték vagy szimulátor kapcsán a joystick hiánya élvezhetetlenné teszi a játékélményt, de előfordulhat az is, hogy a „repülésmentes" időszakokban a drága pénzen vásárolt erő-visszacsatolásos modellünk hetekig, esetleg hónapokig pihen a szekrény tetején. Azért az megnyugtató, hogy a desktopról száműzött joy elavulási ideje igen hosszú, ezért ha valaki a FFB-es technológia elterjedésének hajnalán Logitech vagy Microsoft játékvezérlőbe fektetett, akkor azt még ma is nyugodt lelkiismerettel használhatja. Időközben, ha szépen-lassan is, de megérkeztek az első generációs WingMan és SideWinder utódok, melyek közül a Logitech termékeit egy korábbi számunkban már bemutattuk. Adósok maradtunk viszont a nagy vetélytárs ellenlábasának tesztjével és a két „új" szereplő összehasonlításával. Ugyan a Microsoft SideWinder FFB2 európai bemutatkozása már jóval korábbi időpontra tehető, azért a fenti hiányosságunk pótlása végett a beérkező tesztpéldányt nagy örömmel fogadtuk.

Az igencsak népszerű elődjéhez képest a FFB2-t külsőre alaposan átdolgozták. Persze még mindig határozottan joystick formájú, sőt, nagy vonalakban a robosztus felépítését is megőrizte, de az összkép valahogy sokkal modernebb, formatervezettebb lett. A talapzatba épített hálózati táp ebben a kategóriában egyedi megoldásnak tekinthető, áldásos következménye, hogy a joy nehezebb és stabilabb lesz tőle, illetve további előny, hogy az energiaellátásához mindössze egyetlen kábel szükséges. A műanyag borításon a termelődő extra hőt nem érzékeltük, tehát összességében az újszerű kivitelezés – leszámítva a kábel hosszának csökkenését – szerencsésnek mondható. További jó ötlet, hogy közvetlenül a kar és a talpazat találkozásánál egy kisebb felületen a borítás átlátszó, ezért ha nagyon tekergetjük a nyakunkat, akkor bepillantást nyerhetünk a technológia fizikai kiépítésébe. Az USB-s csatlakozásnak köszönhetően a telepítő szoftver instrukcióit követve újraindítás nélkül eljuthatunk a FFB2 zökkenőmentes rendszerbeépüléséig. Az erő-visszacsatolásos hatások tesztelésekor kissé csalódottak voltunk: az erőt sugárzó külső többnyire szolidan közvetítette az előre leprogramozott szituációkat. Gyorsan elkönyveltük, hogy ez még sok mindent nem jelent, ezért elkezdtük keresgélni nem titkolt kedvencünket, a Starlancer dupla CD-jét. Mivel ez elkallódott valahol, egy eddig kevés figyelmet kapó, épp a polcon pihenő játék kipróbálása mellett döntöttünk. A Crimson Skies már az első képkockáival feledtette a bántó hiányosságot, így fordulhatott elő, hogy Medusa és a törd egymást váltották még hajnali háromkor is a tesztgép előtt. Közben a joy észrevétlen tette a dolgát, később mindenki jó véleménnyel volt róla. Pontosan asszisztált az irányításhoz, de a FFB-es hatásokkal visszafogottan bánt. Hasonló érzésünk volt a később újramaterializálódott Starlancer alatt is (ekkor kissé csalódottan tapasztaltuk, hogy a Kyroll meghajtói egyes űrhajók színét élénkpirosra változtatta.), bár ez csak akkor jött elő, ha tudatosan koncentráltunk a teljesítményére. Amennyiben a játékon volt a fókusz, akkor a vezérlő jó szolgálatot tett, ezért elmondható, hogy a gyors teszt megítélése kicsit szubjektíven két következtetés levonásához vezethet. Egyrészt megállapíthatjuk, hogy az erőteljes külső velejárójaként kicsit dominálóbb hatásokra számítottunk, ugyanakkor ennek hiánya, vagyis az „észrevétlen", vagy másképp finomabb visszacsatolást akár előnyként is említhetnénk. Persze itt nem arról van szó, hogy a szerkezet harmatgyenge lenne, de összehasonlítva a WingMan Strike Force3D-vel azért érezhetően kevesebbel kell beérnünk. A kérdés az, hogy kell-e nekünk, hogy keményen realizáljuk például a hajótestet ért találatokat. Erről megoszlanak a vélemények, van, aki szerint ez a technológia lényege, van, aki viszont gondolkodás nélkül zavarónak tartja. Részemről, ha már választhatnék, akkor maradnék az erősebb kivitelezésnél, hiszen ebben az esetben még mindig lehetőségünk marad a hatások erejének szoftveres szabályozására.

A joyhoz mellékelt szoftvert nem érheti szó, egyszerűen és gyorsan biztosít lehetőséget a programozásra és a profilok menedzselésére. Teljesen egyenértékű a Logitech irányítók vezérlőjével, végre eljutottunk oda, hogy a joyok maximális lehetőségeinek kihasználása (HAT, tűzgombok, gázkar, „pedál" funkciók) nem kötődik egy txt fájl hozzáértő szerkesztgetéséhez.

Az ára 100 dollár körül van, míg a Logitech WM Strike 3D-t 89 dollárért vesztegetik. Ebből a butított modell, a WM Force3D 59 dollár, amely egyelőre a kategória ár/teljesítmény bajnokának tekinthető. A két high-end megoldás hasonlóan igényes kivitelezésű, bár a benyomásaink alapján az élre a Logitech második generációs FFB motorját helyeznénk. A Microsoft FF2 fogása kézre esőbb, a stabilitása is jobb, viszont a Strikeon található görgő értékes és egyedülálló újítás. Kinek-kinek ízlése szerint:).

shoebaron
shoebaron@vogel.hu



UD AGENT

TÁRSADALMI MUNKA KÉPERNYŐKÍMÉLÉSSEL

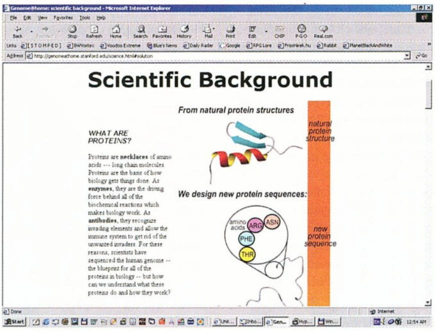
Mindannyian használunk képernyőkímélő programot, ez biztos. Van, akinek talán csak az alap Windows felirat araszol a képernyőn, míg másoknál csodaszép akvárium vagy éppen kedvenc játékuk képei jelennek meg, amíg nem ülnek számítógépük előtt. Akadnak jó néhányan, akik az UFO kutatás (SETI@home) szolgálatába állították általuk éppen nem használt gépeiket, s olyanok is, akik még ilyenkor is inkább pénzt keresnek...

De miért hagynánk kihasználatlanul a gépünkben rejlő lehetőségeket? Ennek okán több száz SETI csomagot dolgoztam fel magam is, bízva abban, hogy segítem megfejteni az űrből érkező jeleket, és talán előbb találkozhatunk az idegenekkel. Pár hete azonban abbahagytam e "kutatást", mert olyan lehetőséget találtam, mellyel nem a távoli jövőt fürkészhetem, hanem a közelebbit, mely ezáltal remélhetőleg jobbá válik.

GENOME@HOME

Akik inkább a genetikai kutatások szolgálatába állítanák számítógépük szabad kapacitását, megtehetik. A Genome at home project ezen dolgozik, hiszen ott is rengeteg a feldolgozandó adat. A proteinrendszerek megfejtésének távlatai messze a jövőbe mutatnak, és e kutatások szintén nagy segítséget jelenthetnek a gyógyászatban.

Link:
genomeathome.stanford.edu



Nem kerülgetem tovább a kását, hiszen valószínűleg sokan tudjátok már, hogy az UD Agent nevű programra szeretném felhívni a figyelmeteket. Ugyanis ha ezt a képernyőkímélőt használjátok (illetve a programot háttérben futtatjátok), akkor a rákbetegségekkel kapcsolatos kutatásokat segíthetitek.

Már a hetvenes évek óta folyik a háború e kór ellen bolygónkon. A fejlett országok dollármilliókat költenek kutatásokra, de nem sikerült csökkenteni a megbetegedések és a halálozás arányát sem. Lehetne ennek okát feszegetni, de ez nem a mi dolgunk. Ám ha segíthetünk, miért ne tennénk.

Az American Cancer Society, az Intel és a National Foundation for Cancer Research közös vállalkozásában készült el az United Devices Agent program, mely processzorunk kihasználatlan idejét és teljesítményét a rák ellenszerének kutatásához használja fel. A felhasználói egyszerű, interneteléréssel rendelkező emberek, akik vállalják, hogy egy kisebb peer-to-peer alkalmazói programot feltelepítenek gépükre, s az az általuk megadott feltételek szerint feldolgozza az internetről letöltött adatokat, majd visszaküldi azokat a szervernek. A kutatók ezeket az információkat kapják majd meg, s remélhetőleg ez nagyban hozzájárul majd munkájuk sikeréhez.

"Az Internet közvetítésével a számítástechnika lehetővé teszi, hogy a tudósok olyan feladatokkal is foglalkozzanak, melyeket az erőforrások korlátozottsága miatt korábban elképzelhetetlennek tartottak" – nyilatkozta Ed Hubbard a United Devicestől.

Az UD Agent kutatásának jelenlegi területe a leukémia gyógyítása. Ehhez több száz millió molekula rákellenes hatását kell kiértékelni, feldolgozni, ami becslések szerint több mint 24 millió órányi idő. Néhány éve szinte elképzelhetetlen lett volna ilyen vállalkozásba belevágni, szerencsére most már nem az. A kutatók azt remélik, hogy több évet is megtakaríthatnak, ha ez a módszer beválik, és a gyógyszerek is gyorsabban kerülhetnek majd a piacra. S mindez még csak a kezdet...

(Zárójelben jegyzem meg, hogy a társadalmi munkáért nem fizetnek, de a támogató cégek rendszeresen nyereményekkel kedveskednek a résztvevőknek (melyeket kisorsolnak), és a legjobbak pénzjutalmat is kapnak. De azt hiszem, senki sem emiatt csatlakozott az UD Agent kutatócsoportjaihoz.)

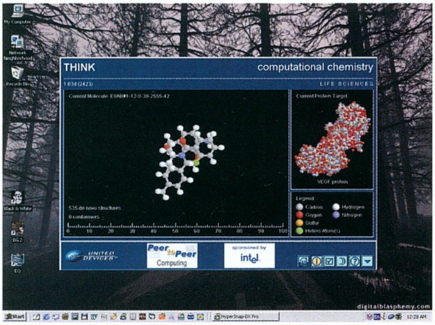
Szeretném, ha hamarosan eljönne az az idő, amikor a rák szóról állat, étel, csillagjegy vagy más kellemes dolog jutna eszünkbe, s nem az a betegség, melyben embertársaink ezrei halnak meg évről évre...

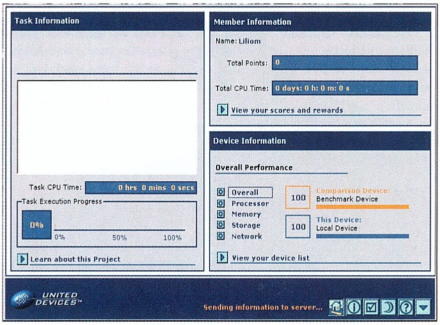
Lily

Link:
UD Agent - www.ud.com

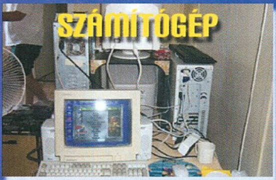
RÁKOS ELVÁLTOZÁS

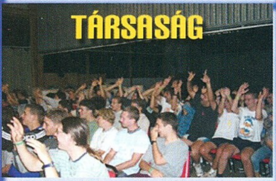
"A sejtosztódást az első lépéstől az utolsóig nagyon összetett mechanizmus ellenőrzi. A sejt a folyamat minden egyes lépésében "meggyőződik" arról, hibátlanul zajlik-e az osztódás. Optimális körülmények között azonnal megszakad a folyamat, amint az ellenőrzési pontok bármelyike azt az utasítást adja. Egy ilyen soklépcsős rendszerbe azonban rengeteg hiba kerülhet. Amikor a sejtosztódás és a sejthalál közti kényes egyensúly megbomlik, rákos elváltozásról beszélünk. E folyamat részleteiben természetesen roppant bonyolult, a folyamatban résztvevő fehérjemolekulák mindegyike felelőssé tehető a rosszindulatú elfajulások kialakulásáért..."

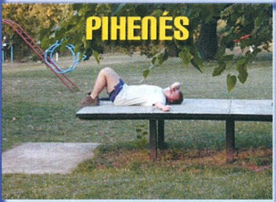


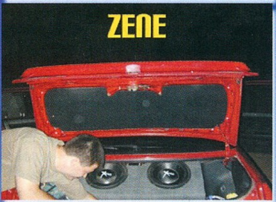


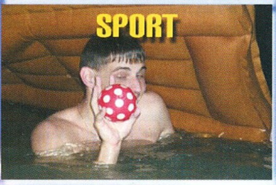
AMI BIZTOS LESZ:











A NYÁR UTOLSÓ NAGY BULIJA...

PC GURU TÁBOR 2001

HAGYOMÁNYAINKHOZ HÍVEN IDÉN IS MEGRENDEZZÜK NYÁRBÚCSÚZTATÓ SZÁMÍTÓGÉPES TÁBORUNKAT. QUAKE, STARCRAFT, COUNTER STRIKE MINDEN MENNYISÉGBEN.
ÉJJEL-NAPPAL MŰKÖDŐ HÁLÓZATOK.
ÉBRESZTŐ, REGGELI TORNA, NAPIREND NINCS.

IDŐPONT: 2001. AUGUSZTUS 21-28. 8 NAP, 7 ÉJSZAKA
HELYSZÍN: ALSÓÖRS
ELHELYEZÉS: 3-4 ÁGYAS SZOBÁKBAN
A TÁBOR KÖLTSÉGE:
ÉTKEZÉS NÉLKÜL: 11000 FT
ÉTKEZÉSSEL: 19000 FT
(NAPI 4X ÉTKEZÉS, 1. NAP: VACSORA, 8. NAP: REGGELI)
A JELENTKEZÉS ALSÓ KORHATÁRA: 16 ÉV*
16 ÉV ALATTI GYERMEK KIZÁRÓLAG FELNŐTT FELÜGYELETTEL JÖHET!

SZÁMÍTÓGÉPRŐL ÉS HÁLÓZATI KÁRTYÁRÓL (KÁBELRŐL) MINDENKINEK MAGÁNAK KELL GONDOSKODNIA, MI AZ ELHELYEZÉST ÉS A HÁLÓZATOT BIZTOSÍTJUK.
A NAPONTA MEGRENDEZÉSRE KERÜLŐ MULTI-PLAYER VERSENYEKRE AZOK IS BENEVEZHETNEK, AKIK NEM HOZNAK MAGUKKAL GÉPET.

TOVÁBBI INFORMÁCIÓ:
BALASSA TÍMEA 350-8179,
PCGURU@VOGEL.HU,
BUDAPEST, 1300, PF. 210.

ÖK BIZTOSAN OTT LESZNEK:
LILY, BRAZIL, LAZA, CHRIS, SHOEBARON, SASA, MOCSY, GALE, LAYOSH...

HOMOK A GÉPEZETBEN

BEVEZETÉS

Egy korántsem rendhagyó intro

Újabb PC Guru, újabb "Homok a gépezetben" – a cikkíró hazudna, ha azt állítaná, hogy a dolgok ilyetén fajta alakulása nem tölti el bizonyos elégedettséggel. Ezt már csak a pozitív olvasói visszajelzések felett érzett öröm képes felülmúlni, márpedig elektronikus postaládájának terheltségi mutatói nem mindennapos értékeket jeleznek. Ha ez így megy tovább, hamarosan megvalósulhat az az elképzelésünk, hogy a különösen érdekes hozzászólásokat rovatunkban egyfajta offline technológiai fórum keretében vitatnánk meg – ehhez azonban az eddiginél is több visszacsatolásra volna szükségünk. Azonban addig is, amíg a "nagyra törő" tervek megvalósulnak, továbbra is próbáljuk a szélesebb értelemben vett tudományos élet újdonságaival megismertetni az érdeklődőket, természetesen - már csak a lap profiljából adódóan is - megtartva az erős információtechnológiai fókuszt (nem tudom, hogy említettem-e már, de sorozatunk címe is a komputerchipek alapanyagául szolgáló szilíciumra utal). Mint mindig, most is jó szórakozást kívánunk, s most következzenek az introval ellentétben valóban rendhagyó dolgok...

E havi idézetünk:

"... az elektronikus postafiókok száma a múlt év végén 891,1 millió volt, 67 százalékkal több, mint 1999-ben." (Messaging Online)

E-KÉPREGÉNY

Digitális Pókember, Kékfogú Hulk

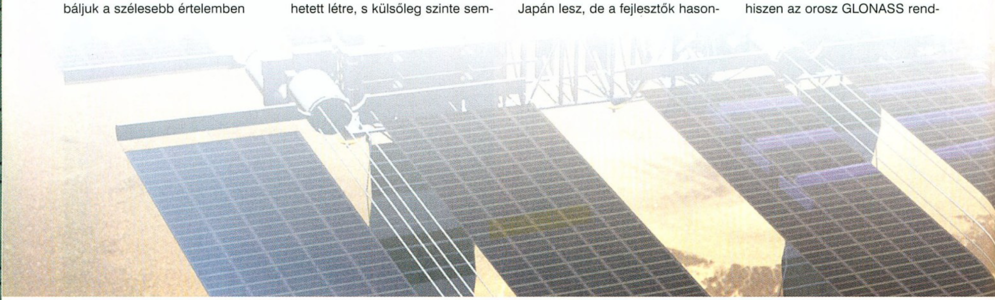
A hagyományos papír és könyv felváltására szánt epaper és e-book technológiákról ugyan már részletesen értekeztünk sorozatunk keretein belül, most azonban a téma felmelegítése ismét aktuálissá vált, ti. időközben megszületett az e-képregények prototípusa is. Az "e-comic book" első példánya az E-Book Initiative Japan, az NTT Data és a Toshiba együttműködésének eredményeképpen jöhetett létre, s külsőleg szinte semmi sem különbözteti meg a békebeli keményfedeles képregényektől. A borítót szétnyitva azonban nyomát sem találjuk tradicionális nyomtatott oldalaknak, annál inkább két 7,7 inch-es, vékonyfilm tranzisztoros LCD-nek, amelyek inch-enként 150 pixeles felbontást képesek biztosítani. Mint azt Yuusuke Suzuki, az EBI elnöke és ügyvezetője elmondta, az e-comic book esetében azért volt szükség két LCD panel használatára, mert a képregények feltétlenül igénylik a képpanoráma (akár két oldalon is átívelő) folytonosságát. A kijelzők támogatják a Microsoft ún. ClearType technológiáját, amellyel a megjelenített szövegek felbontása jelentősen növelhető, sőt, a Toshiba véleménye szerint nyomtatott oldalaknak megfelelő minőség is elérhető. Az újabb és újabb fejezetek letöltéséért a vezeték nélküli adatátviteli eljárások jelenlegi éllovasának számító BlueTooth felelős.

A még a fejlesztés meglehetősen kezdeti stádiumában lévő e-képregény Akira Miura, a Toshiba nagyképernyős LCD divíziója szakértőjének véleménye szerint két éven belül a boltok polcaira kerülhet, súlya a tervek szerint addigra háromnegyed font alá csökken majd, míg elemeinek élettartama hat óra fölé növekszik. Az e-comic book elsődleges piaca valószínűleg a hihetetlenül fejlett képregény-kultúrával rendelkező Japán lesz, de a fejlesztők hasonlóan nagy fantáziát látnak a fanatikus rajongóikról ugyancsak híres Dél-Koreában és egyéb ázsiai országokban is.

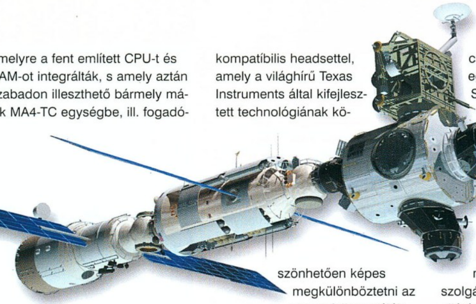
GALILEO

"Navigare necesse est"

Valószínűleg minden vezeték nélküli Internet-eléréssel (vagyis WAP-os, vagy iMode-os mobiltelefonnal, vagy PDA-val) rendelkező felhasználó hallott már a globális helyzet-meghatározó rendszerről, ismertebb nevén GPS-ről (Global Positioning System). A hazánkban egyelőre még gyerekcipőben járó szolgáltatás az óceán túlpartján már most is kisebbfajta csodákra képes, legalábbis az Egyesült Államok nagyobb városaiban járva-kelve részletes (értsd: utcára lebontott) térképeken határozza meg aktuális helyzetünket. A GPS-nek jelenleg két nagyobb hibája van: egyrészt több mint 30-éves technológiára épül, másrészt amerikai eredetű, ami az európai felhasználókat bizony igencsak kiszolgáltatottá teszi a mindenkori USA kormányzat kényének-kedvének. Ezen az áldatlan helyzeten kívántak változtatni az Európai Unió tagállamainak illetékes miniszterei, amikor is nemrégiben 100 millió Eurós alaptőkével útjára bocsátották a Galileo programot, melynek célja egy önálló globális navigációs műholdhálózat megteremtése. Érdekes módon a Galileo nem az első ilyesfajta próbálkozás a jó öreg kontinensen, hiszen az orosz GLONASS rend-



szer csaknem a GPS-sel egy időben született – más kérdés, hogy az EU az ettől való esetleges függést még kevésbé tartja kívánatosnak, mint amerikai megfelelője esetében. Az ambiciózus tervek szerint az Európai Űrhivatal (European Space Agency) a Galileo "éles" üzemmódjának kezdetéig, vagyis 2008-ig összesen 30 műholdat állítana pályára.



MA4-TC
"Műszálas" öltöny

Régóta keringenek hírek az amerikai fegyveres erők állítólagos fejlesztéseiről, amelyeknek keretében fokozatosan a ruházat részét alkotó, "viselhető" számítógépekkel (wearable computer) látnák el a csapatokat. Nos, az Egyesült Államok Haditengerészete és a Nemzeti Gárda közös sajtótájékoztatójukon nemcsak a fenti hírek valóságtartalmát erősítették meg, hanem azt is bejelentették, hogy már a tényleges szerződéskötésre is sor került köztük és a "viselhető" MA4-TC komputereket szállító Xybernaut között. Kezdetben mintegy félmillió dollár értékű eszközpark kerül a két szervezet tulajdonába, elsősorban tesztelési céllal. Amennyiben a viselhető, lényegében a kezek mozgatása nélkül vezérelhető számítógépek beváltják a hozzájuk fűzött reményeket a repülőgépeket és fegyverrendszereket javító állomány munkájának megkönnyítése terén, akkor természetesen további jelentős megrendelésekre is lehetőség nyílik majd.

Az MA4-TC (ahol a TC a Transferable Core-t, vagyis a hordozható vázat jelöli) technikai specifikációi meglehetősen impresszívek: a mindössze 900 grammos szerkezet lelke egy ebben a kategóriában igencsak erőteljesnek számító 400 MHz-es Pentium III processzor, amelyet hatékonyan egészít ki a speciális statikus memória. Az igazi különlegességnek mégis az a könnyedén cserélhető modul számít, amelyre a fent említett CPU-t és RAM-ot integrálták, s amely aztán szabadon illeszthető bármely másik MA4-TC egységbe, ill. fogadóképes mobil eszközbe, PC-be, sőt, akár hálózatra kapcsolt docking stationbe is. A viselhető komputer a brutális Intel processzornak hála könnyedén birkózik meg a Windows NT, 95, 98 és 2000 operációs rendszerek futtatása jelentette kihívással, sőt, a különböző UNIX variánsokkal (köztük a Linuxszal) is elboldogul. A grafikus megjelenítésért az a MA4-TC alaptartozékai között található headsethez csatlakozó színes kijelző felelős, amely a standardnek szánt 18 inch-es távolságból szemlélve 15 -inch-es monitornak megfelelő képet nyújt.

"Egy teljes funkcionalitással bíró eszközről van szó; itt most nem Windows CE alapú komputerről vagy PDA-ról (personal digital assistant) beszélünk, hanem olyan termékről, amely lényegében csaknem változtatás nélkül képes mindent futtatni, amit egy laptop vagy desktop" – mondotta ED Newman, aki egy személyben a virginiai Xybernaut elnöke és ügyvezető igazgatója is.

A Xybernaut közeljövőre vonatkozó tervei között szerepel a már most hangvezérelt MA4-TC kiegészítése egy olyan BlueTooth kompatíbilis headsettel, amely a világhírű Texas Instruments által kifejlesztett technológiájának köszönhetően képes megkülönböztetni az egyes felhasználók hangjait, sőt, az elkövetkezendő két évben idegen nyelvek fordítására is alkalmassá válik.

SHDDSL TECHNOLÓGIA
A szimmetria szépségei

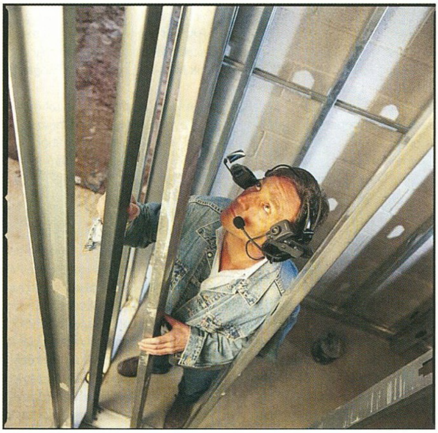
Mint ahogy azt a Galileo kapcsán is láthattuk, az Európai Unió komoly lépéseket tesz annak érdekében, hogy mielőbb ledolgozza a Japánnal, de még inkább az USA-val szemben kétségkívül számos téren meglévő technológiai hátrányát. Az egyik ilyesfajta terület a nagysebességű Internet hozzáférés, hiszen nem elég, hogy az EU a felhasználók számát tekintve is jelentősen elmarad amerikai vetélytársától, ráadásul a nagy sebességű kapcsolatokat lehetővé tevő ADSL (Asynchronous Digital Subscriber Line) eljárás elterjesztése terén sem tudott igazi áttörést elérni. Most az ADSL utódának szánt SHDDSL kapcsán jó esély kínálkozik arra, hogy az EU egy fejlődési lépcsőfokot átugorva nemcsak felzárkózzon, hanem egyből az élre is törjön. A Symmetrical High-Density Digital Subscriber Line technológiai európai premierje ugyanis még e nyáron várható, hosszú hónapokkal megelőzve Észak-Amerikát, ahol az SHDDSL valószínűleg csak 2002 második negyedévében tűnik majd fel az Internet-szolgáltatók kínálatában. Az újfajta eljárás révén akár 4,6 Mbit/sec sebesség is elérhető mindkét irányban, ami jelentős előrelépés a nagy sávszélességet általában csak az egyik irányban biztosító aszinkron technológiához képest. Ezzel párhuzamosan a felhasználó és központi switch-ek közötti maximálisan tolerálható távolság is közel 7 km-re növekszik, sőt, a gyártók véleménye szerint az erősítők révén az akár 20 mérföldes távolság sem elképzelhetetlen többé.

HIGH-TECH A GÉPKOCSIBAN

Adjá' gázt, Kit!

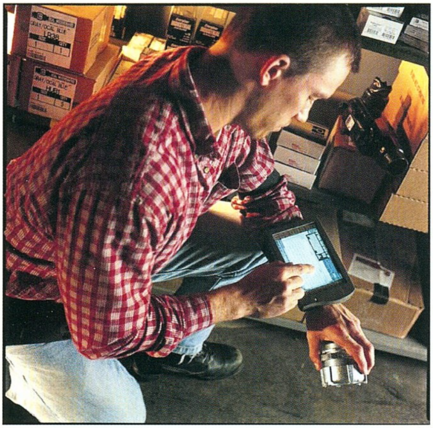
Azok az autótulajdonosok, akik valamilyen más felhasználási területen már megtapasztalhatták az IT robbanásszerű fejlődése által nyújtott előnyöket, évek óta türelmesen várnak arra, hogy az új technológiákat kedvencük ülésében se legyenek kénytelenek nélkülözni. Őket bizonyára örömmel tölti el a hír, hogy jelenleg számos olyan áttörés látszik körvonalazódni, amely alapjaiban változtathatja meg az oly sokat emlegetett vezetési élményt.

Mint mindenütt, az autóiparban is a további fejlesztéshez szükséges alapok lerakása, az egységes iparági szabványok kialakítása bizonyult a legnehezebbnek. Itt van mindjárt például a járművekben használt elektromos rendszerek problémája, miszerint a gyártók évekig képtelenek voltak megegyezni abban, hogy mivel is kellene felváltani a még 1955-ben bevezetett 14-voltos standardet. A jég végül csak nemrégiben tört meg, amikor is a BMW, a DaimlerChrysler, a Ford Motor, a General Motors, a Renault és a Toyota szokatlan egységben kötelezte el magát a MIT és a Mercedes-Benz által még 1995-ben útjára bocsátott 42 voltos szabvány mellett. Ez a fajta megújított elektromos rendszer feltétlenül szükséges ahhoz, hogy az autókba végre beépíthetőkké válhassanak a vásárlók által egyre jobban igényelt szelepszabályzók, útváltók és intelligens biztonsági eszközök. A fent említett iparági óriások mindazonáltal nem nagyon igyekeznek az új standardre épülő modelljeik bejelentésével, egyedüli kivételt talán csak a Ford jelent, mely nemrég nyilvánosságra hozta, hogy Explorer SUV-jai 2004-ben már a 42 voltos elektromos rendszert használják majd. Mint látható, azért az úttörőnek számító Ford sem sieti el túlzottan az átállást... Pedig az új szabvány nyújtotta lehetőségek kétségkívül kecsegtetők. Az Explorer pl. olyan elektronikus indító/állapotszabályzóval rendelkezik majd, amelyik automatikusan leállítja a motort a jármű esetleges megállásakor. Amennyiben a vezető ezt követően a gázra tapos, a motor ismét beindul, az autó pedig úgy folytathatja útját, mintha a motor egy pillanatig se lett volna inaktív. A Ford elsősorban az üzemanyag-felhasználás csökkentése és a levegő minőségének javítása terén fűz komoly reményeket az eljáráshoz.



S a lehetőségeknek itt még koránt sincs vége, hiszen mint ahogy arra a MIT Elektromágneses és Elektronikus Rendszerek Laboratóriumának egyik fejlesztőmérnöke rávilágított, a 42 voltos szabvány révén a belsőégés különösen hatékony szabályozása és a motor menet közbeni finomhangolása is megoldható lesz - ez utóbbi keretében a rendszer szükség esetén akár az egyes cilindereket is képes egymástól függetlenül lezárni!

Természetesen nemcsak az autógyártók dolgoznak a vezetést megkönnyítő, vagy az utasok biztonságát növelő eljárásokon. Az amerikai kormány egyik kutatás/fejlesztéssel foglalkozó szervezete nemrégiben egy elülső ütközésjelző rendszert tesztelt sikerrel.



Az ún. adaptív vezérlőkkel szemben, amelyek ténylegesen is átveszik a jármű irányítását, ez a fajta riasztórendszer "csak" a járművek távolságát, egymáshoz viszonyított sebességét és az általuk bezárt szöget kíséri figyelemmel egy speciális komputer és egy radar segítségével, vészjelzést hallatva, amennyiben az autót ütközés fenyegeti. Az ütközésjelző hatékonyságát sajnos jelenleg még igencsak csökkenti, hogy a rendszer csak nehezen tud különbséget tenni a veszélyes és kevésbé veszélyes helyzetek közt, mindenesetre a fejlesztők bizakodóak, hogy a technológia 5 éven belül várható széleskörű elterjedéséig sikerül kiküszöbölni a még meglévő gondokat.

Az autókba épített intelligens eszközök legfejlettebb generációját mégsem a fenti amerikai ütkö-

zésjelző képviseli, hanem a Volvo által a New York-i gépkocsi-kiállításon bemutatott új modellekbe épített berendezések. A gyártó által szerényen egyelőre csak Safety Concept Carnak (SCC) hívott gépkocsi elektronikája a biztonságon túl az autó irányításának hatékonyságát is növelni hivatott - ennek megfelelően az érzékelő rendszer folyamatosan nyomon követi a vezető szemét, és ez alapján állítja be a padló, az ülések, a kormány, a vezérlőpult és a sebváltó magasságát. Az éjszakai vezetés megkönnyítése végett az autó olyan fíber-optikus világítási rendszert is tartalmaz, amely folyamatosan alkalmazkodik a jármű aktuális sebességéhez. A baleset esetén automatikusan segítséget hívó eszköz mondhatni már csak hab a tortán, csakúgy, mint a hordozható távérzékelőbe épített szívdobogás-szenzor, amely azonnal figyelmezeti a vezetőt az esetleges hívatlan vendégek érkezésére. A Volvo prototípusa "természetesen" saját fejlesztésű ütközésjelző rendszert is tartalmaz, amelyik amerikai vetélytársától eltérően ráadásul hátulsó kamerákkal is rendelkezik.

Ha a vezető biztonsága már garantált, akkor jöhet a szórakozás! – akár ez is lehetne a mottója annak a szingapúri telekommunikációs cégnek, amely elsősorban az Internet-függő autótulajdonosok kedvében kívánt járni. Az általuk "web car conversion kit"-nek nevezett rendszer az Ericsson Nanocube technológiájára épül, s nagysebességű, vezetékék nélküli Internet-elérést tesz lehetővé. A stílusosan GoMobile! névre hallgató gyártó termékének egyébként működéséhez nincs szüksége a fent említett 42 voltos elektromos hálózatra, megelégszik a mezei akkumulátorral. Az alig fél cipődoboz méretű eszköz többek közt web-alapú zene, e-mail és navigációs szolgáltatások nyújtására képes. A cég szóvivőjének állítása szerint a prototípus kifejlesztésében a DaimlerChrysler is segédkezett, ennek megfelelően a web car conversion kitek feltűnése elsősorban e gyártó modelljeiben várható.

NINTENDO GBC ÉS SINGER IZEK

Különös házasság

Az utolsó hír kapcsán a sokat próbált cikkíró is kénytelen bevallani, hogy sok mindent látott már, ám EZ A VALAMI kétségkívül személyes népszerűségi listájának előkelő helyére pályázhat (közvetlenül az őt a nap minden percében körülvevő topmodellek után). De mi is lehet az, ami képes volt lázba hozni ezt az amúgy köztudottan nehezen lelkesedő személyt? Nos, nem más, mint a remélhetőleg a képen is látható, egyedi vonalvezetésű Singer IZEK varrógép. Mielőtt az olvasók megkérdőjeleznék épelméjűségét, a cikkíró siet közölni, hogy a szerkezet különlegessége nem merül ki formatervezésében, ó, nem... az igazi meglepetést a varrógép "vezérlőegysége" jelenti, amely nem más, mint egy Nintendo Game Boy Color! A felhasználónak nincs is más dolga, mint hogy a különböző varrási programokat tartalmazó cartridge-et a Nintendo üdvöskéjébe helyezze, majd pedig azt a Singer IZEK-en előkészített csatlakozóaljzatba inzertálja. És lássunk csodát, máris egy 84 különböző varrási programot tartalmazó menü tárul elénk, ahol elég egyetlen gombnyomással kiválasztani a nekünk tetszőt, s máris alázhatjuk a nagymamát. A programok természetesen szabadon variálhatók egymással több millió lehetséges alternatívát eredményezve – ezek után még mondja valaki, hogy a Nintendo nem csúcstechnológiában utazik!

BEFEJEZÉS

A kor tisztelete

"Ennyit mára a tudomány és technika újdonságaiból." – mondaná valószínűleg KJ, az újjáélesztett televíziós legenda, a maga kellemesen búgó orgánumán, rezzenéstelen tekintetével, ha hozzám hasonlóan azt észlelné, hogy elfogyott a rendelkezésre álló hely, idő stb., belátva, hogy a kést a nyaka előtt jelképesen elhúzó, egyre türelmetlenebb hardverszerkesztővel nem ellenkezhet. S ki vagyok én, hogy az ő kortalan bölcsességét felülbíráljam?

Joshua
Joshua7401@hotmail.com

OLYMPUS CAMEDIA E-10

Néhány hónappal ezelőtt a PC Guru hasábjain 13 versenyző vágott neki a digitális fényképezőgép tesztnek. Az összegzésben leírtam, hogy egy év alatt az 1 megapixel alatti kamerák szépen kikoptak a sorból, és hagyományosnak mondhatjuk már a 3,3

megapixeleseket is. Nos, nem kellett sokat várni az újabb trónkövetelőkre, ugyanis megjelentek a 4 megapixeles kamerák, köztük a mindig is nagyon jó minőségéről híres Olympus cég E-10-es terméke.

Szinte már hallom az örök elégedetlenkedőket, hogy semmi értelme egyre nagyobb felbontású CCD-ket kifejleszteni, mikor úgyis mindenki maximum 1280*1024-es képeket csinál, meg amúgy is, a kamerák szinte alig fejlődnek, mindegyik ugyanazt tudja, csak máshogy hívják.

Az Olympus mindkét érvre megfelelő választ adott, egyetlen szépséghibája a dolognak, hogy több mint nettó ötszázezer forintért, de erről majd később elmélkedünk egy kicsit. A felbontásról viszont annyit, hogy valóban, házi kattintgatásra bőven elég a 2-3,3 megapixeles CCD, de aki nemcsak a nagyinak küldi Kaliforniába e-mailen a négy hónapos Józsikáról készült fotókat, hanem ki is szeretné ezeket nyomtatni, az bizony nagyon fog örülni annak, hogy egy 150 dpi-s nyomat minden egyes pixele megtalálható a memóriában akkor, ha mondjuk 9*13 centiméteres nagyságban szeretnénk kinyomtatni. Nem lesz szemcsés, nem kell a szoftvernek odacsalni a hiányzó pixeleket, mert kisebb felbontású a CCD-nk. Emellett pedig maga a gép is olyan jól ki van találva, hogy egyik barátom, kinek meggyőződése volt, hogy 10 megapixel alatt ő nem kíván a digitális fényképezőgépek világa iránt mélyebb érdeklődést tanúsítani, komolyan elgondolkozott azon, hogy talán ez esetben mégis érdemes lenne...

Első látásra azt mondja az ember, hogy ez igen. Meglehetősen nehéz, ám pont emiatt „biztonságérzetet" keltő szerkezetet vehetünk a kezünkbe. Nem kell, hogy görcsbe ránduljanak ujjaink, egyik kezünk megtámasztja a termetes objektívet, a másik pedig ráfonódik az elsütő billentyűre.

A CCD 4 megapixelt tartalmaz, így a legnagyobb rögzíthető képméret 2240*1680 pixeles. A belső szoftver az elkészített képet 5 féle felbontásban, 3 féle képformátumban és ezen belül 3 féle tömörítéssel képes menteni. Ám nem kell aggódnunk, hogy az ember így aztán állandóan állítgathatja az amúgy is sokat fogyasztó LCD kijelzőn (1,8 collos TFT a drágám, ezenkívül kihajtható), hogy éppen milyen felbontást, formátumot és tömörítést szeretne. A menüben ugyanis előre beprogramozhatjuk a 4 különböző állás adatait (SQ, HQ, SHQ, TIFF), amikor pedig esemény van, mondjuk egy csinos lányt szeretnénk nagy felbontású JPEG képként a magunkévá tenni, elég csak 1 gombot benyomni, 1 tekerentyűt elforgatni, és a kép máris az SHQ-ra előzetesen beállított adatok alapján készül. Jut eszembe, tekerentyű (ronda szó, de ide illik). Szóval van ezen a gépen két végtelen forgású tekerőgomb, amelyek a benyomott gombtól függően különféle beállításokra szolgálnak. Működésük logikus, ugyanis az összes gombnak 4-5 féle jelentése van, például ha vakumódot akarunk váltani, akkor benyomjuk a vakugombot, valamint az egyik tekerőt elkezdjük forgatni, a vakumód pedig szép lassan váltakozik. Két tekerentyű pedig azért van, mert bizonyos funkciókat az egyik, másokat pedig a másik tekerentyűvel jó váltani, vagyis pusztán ergonómiai okokból, ami igen dicséretes. Külön funkciójuk csak a manuális beállítású képek esetében van, az egyikkel a zársebességet, a másikkal a rekeszt lehet állítani.

A kamera tükörreflexes, vagyis azt látjuk a keresőben, ami a képre fog kerülni. Ezen kívül azonban az alsó sávban minden fontos adatot zölddel kiír, és folyamatosan változtat, így a szemünket le sem kell venni a keresőről a kép készítése közben. Az említett vakumódokból ismer 6 félét, például az igen egzotikus nevű második függöny hatást, ami azt jelenti, hogy a rekesz lecsapódásának utolsó pillanatában villantja el a vakut. Persze ilyen profi géphez már lehet külső vakut is csatlakoztatni, amelyet vezérelni is tud. A fénymérést sem kell manuálisan végeznünk, sőt, választhatunk is háromféle üzemmód közül.

Beállíthatjuk a fehéregyensúlyt, a megvilágítás módját, a makró üzemmódban akár 20 cmre levő tárgyakat is élesen fényképezhetünk. Apropó, élesség, egyedi lehetőség a manuális élességállítás, mindez az objektív elején található gyűrűvel, mint a hagyományos profi gépek esetében. Ami pedig szintén a professzionális gépekre utal, az a 4-szeres optikai zoom, mely nem gombokkal, hanem szintén manuálisan, az objektíven végezhető el.

Ilyen nagy képek esetén a soros port már lassúnak bizonyul, egyedül USB port található a gépen, a szabványos kábel segítségével a Windows ME és a Windows 2000 automatikusan, a többi Windows egy driver feltelepítése után USB merevlemezként érzékeli a gépet, és ad neki egy betűjelet, így a másolás vagy a törlés már gyerekjáték.

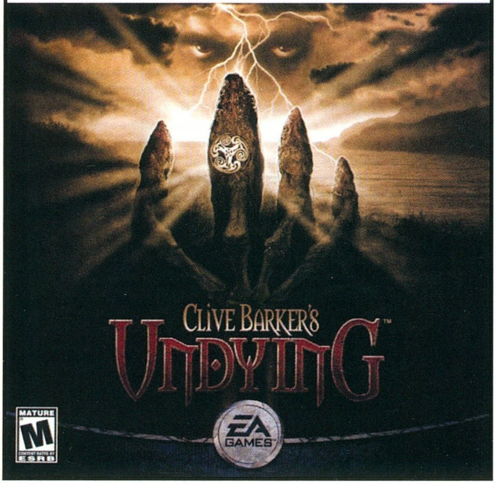
Sajnos nincs már hely arra, hogy a gép által készített tökéletes minőségű képekről áradozzak, de azt le kell szögezni, hogy mind programozott, mint egyedi beállítású manuális módban gyönyörű képeket lehet vele lőni, a sokféle beállítási lehetőség pedig különleges helyzetekben is könnyen használhatóvá teszi. Az ára viszont, az húzós. Mondhatjuk persze, hogy a 4 megapixelt fizettetik meg velünk, de ez nem teljesen így van. A gép olyan mértékben hasonlít a hagyományos profi kamerákhoz, hogy már most kiemelkedik a többi 4 megapixeles készülék közül szolgáltatásaiban és tudásában. El kell kezdenem gyűjteni...

Flex
flex@webit.hu

PC Guru 2001/04 Undying nyereményjáték szerencsés nyertesei:

UNDYING játékot nyertek:

Szűcs Norbert – 5500 Gyomaendrőd
Farkas Éva – 1151 Budapest
Seilinger Attila – 3032 Apc



OSZTÓDÁS

AZ ALAPLAPI BŐVÍTŐSLOTOK IRQ MEGOSZTÁSAI

Aki sok (4-nél több) bővítőkártyát használ számítógépében, előbb-utóbb szembetalálkozik az alábbi érdekes jelenséggel: a rendszer nem működik bármilyen összeállításban - a kártyák behelyezésekor látszólag a véletlenen múlik, hogy mikor működik mindegyik megfelelően. Ezért az esetek többségében a megszakításmegosztás tehető felelőssé.

SÚLYOS ÖRÖKSÉG

Az 1980-as évek elején az IBM mérnökei által tervezett IBM PC architektúrája elsődlegesen a jó bővíthetőség szellemében készült. Ehhez az egész rendszer moduláris felépítésére volt szükség, ami azt jelenti, hogy az új számítógép főbb hardverelemei cserélhetők, így a rendszer összetevőinek fajtája és típusa felhasználói igény szerint változtatható. Az architektúrát az akkori igények szerint méretezték - nekünk pedig ma, 20 év múltán is együtt kell élnünk az IBM PC, később PC/XT majd PC/AT ma már korlátként jelentkező határvonalaival. Jellemző, hogy ezeken a korlátokon mindeddig csak egyre jobban kihajolni sikerült - az áttörésre még várni kell.

A MEGSZAKÍTÁS

Több más mellett napjaink PC-inek egyik súlyos problémáját a megszakítások (IRQ - Interrupt ReQuest) okozzák. A megszakítások felelősek a perifériák adatkommunikációs igényének jelzéséért a CPU felé.

A gyakorlatban ez - egészen leegyszerűsítve (!) - azt jelenti, hogy a processzort a memóriával és minden egyéb perifériával (egyéb, saját magas szintű feladattal rendelkező alkatrész-egység) összekötő sok bit szélességű adatvonalakra (adat- és címsín) egyszerre csak és kizárólag egy eszköz írhat - vagyis helyezhet jel(szint)et -, minden további kapcsolódó eszköz addig csak olvashatja az érkező jeleket. Ez jól belátható, hiszen semmi értelme sem lenne esetleg ellentétes jelekkel értelmetlenné tenni más perifériák jelzéseit - ilyenkor az úgynevezett Totem Pole kimenet semleges állapotba vált, vagyis logikailag leszakad a vonalról 0-ás és 1-es jelszinttel sem terhelve azt, miközben bemenetként olvassa az érkező információt. A számítógépekben a szólásszabadság tehát a parlamenti rendhez hasonlóan szigorúan szabályozva van: minden adatküldést engedélykérésnek kell megelőznie, az adás pedig csak az engedély jóváhagyása után kezdődhet el. Az engedélykérés neve: megszakítás. A megszakítási vonalakon tehát „hasznos" adatok nem áramlanak, a csatorna mindössze jelzésre szolgál.

Az IBM PC/XT összesen 8 megszakítási címmel (IRQ address) rendelkezett ugyanennyi periféria számára.

Az IBM PC/AT megjelenése után a moduláris felépítés átértelmeződött, az alaplapra integrálódtak az addig bővítőkártyán lévő (soros és párhuzamos port, IDE vezérlő), s különváltak tőle a ma már cserélhető eszközök (processzor, memória stb.).

A megszakítási címek száma megkétszereződött, mégpedig - a kompatibilitás megtartása érdekében - úgy, hogy a PC/XT 2-es számú megszakítási címét lefoglalva, azon keresztül további 8 jelzi a hozzárendelt periféria kommunikációs kérelmeit. Ha belegondolunk, az elképzelés a maga nemében zseniális: minden működik továbbra is, ám megszakítási címet - és ezzel működőképességet - kaphatott jó néhány, a PC/XT korában még nem is létező periféria, miközben a régi szoftverek számára semmi sem változott, hiszen a 0-7-es számú megszakítási címek gazdái a régiek maradtak. Ha jobban szemügyre vesszük a 8-15-ös címek gazdáit, láthatjuk, hogy egyik periféria (óra, PS/2 egér, koprocesszor, IDE-vezérlő) sem létezett még a PC/XT gépeken. Mi több, az architektúra 3 szabadon felhasználható megszakítási címmel is gazdagodott, ami által extra bővítőkártyák kezdhették meg működésüket a számítógépben. A világ hardvergyártói jóvoltából különböző fajtájú és típusú bővítőkártyák ezrei kerültek kereskedelmi forgalomba. A számítógép ezzel valóban moduláris felépítésű egységgé vált.

A Plug and Play ipari szabvány megjelenése pedig az addigra megsokasodott perifériák összehangolását végtelenül egyszerűvé (vagy megoldhatatlanul bonyolulttá) tette, ugyanis a vele kompatibilis bővítőkártyák megszakítási címeit nem kell a felhasználónak kézzel, úgynevezett jumperek segítségével beállítania, ezt az alaplapi BIOS vagy a Windows maga megteszi helyette.

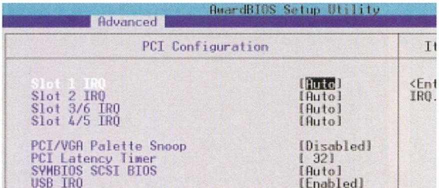
OSZTÓDÁS

Nem kellett sok idő hozzá, hogy a PC/AT-vel létrehozott 8 címes bővítés ismét szűknek bizonyuljon. Azonban ezúttal nem a rendelkezésre álló megszakítási címek, hanem az őket „bitorló" perifériák lehetséges számát növelték. Megszületett a megszakítás-megosztás (IRQ sharing) lehetősége: immár több periféria is jelezhet ugyanazon a csatornán - feltéve, hogy ezt mindegyikük támogatja. Félreértésre adhat lehetőséget egyes integrált alaplapi - esetleg a megosztást nem támogató - eszközök ragaszkodása valamely megszakítási címhez. Ez nem jelenti azt, hogy magát a címet nem lehet megosztva használni, hiszen az alaplapi perifériák mindegyike akár ki is kapcsolható, ezáltal pedig az általa kisajátított megszakítási cím szabaddá válik.

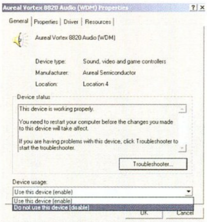
Ha belegondolunk, a nem használt alaplapi perifériák kikapcsolásával egész tekintélyes számú megszakítási címet felszabadíthatunk, amelyek aztán kiszolgálhatják az összes, bővítőslotokba helyezett perifériát. Sajnos azonban ez nem ilyen egyszerű: mindegyik bővítőslot egy időben csak meghatározott darabszámú megszakítási címet használhat - persze ezen a limiten belül bármelyiket, amelyik szabad. Ez ráadásul fizikailag biztosított: egyes bővítőslotok úgy kapcsolódnak egymáshoz, hogy az összetartozó slotokba kerülő kártyák kizárólag ugyanazt a megszakítási címet tudják használni.

Ez a - felhasználók számára jobbára ismeretlen - megoldás gyakran okoz váratlan helyzeteket. Az alaplapon levő egyforma PCI slotokról az ember - tegyük hozzá: joggal - gondolhatná, hogy bárhova bármit csatlakoztat, az működni fog. Az IRQ ütközést (conflict) a Windows jobb esetben sárga felkiáltójellel jelzi. Ekkor csak az egyik, vagy akár mindegyik ütköző eszköz működésképtelen: a hozzájuk szükséges meghajtóprogram be sem töltődik. Rosszabb a helyzet akkor, ha a Windows nem ismeri fel a bajt, és úgy kezd működni. A felhasználó ekkor azt látja, minden rendben van, nyugodtan dolgozhat. Eközben, ha olyan szerencsétlen helyzet adódik - márpedig adódik -, hogy egymás után két vagy több periféria kér és vár engedélyt a processzortól ugyanazon a megszakítási címen, az engedély megadásakor mindegyik „ráül" az adatvonalakra, és az eredmény olyan lefagyás, amilyenből csak a hidegindítás (hardver reset) nyit kiutat. A memóriában levő adatok és a megnyitott file-ok elvesznek, bizonyos körülmények között (például folyamatban levő FAT írási művelet) a merevlemez tartalma egyetlen összekuszált clusterhalmazzá válik - az adattérkép hiányában már semminek sem ismerjük a helyét. Egy erősen töredezett merevlemezről pedig a szakemberek által végzett adatmentés is igen kevés használható eredményt hoz...

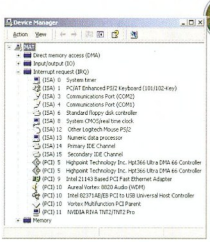
Természetesen a slotokban ülő kártyákon kívül az összekap-



Az Asus P3B-F BIOS megszakítás-kiosztási oldala. Ennél az alaplapnál az egyes csatornákhoz tartozó slotsorszámok az AGP és az USB kivételével jól láthatók. Más esetben az összefüggéseket nekünk kell kideríteni.



A nem használt perifériák kitiltása



A Windows hardvereszköz-listájában a közös megszakítást használó perifériák jól láthatók

csolásnak áldozatul esnek az integrált perifériák is. Már-már legendaszámba megy az Abit BP6 jelű alaplapja, amelyet annak idején a ráintegrált HighPoint 366 típusú UDMA66-os IDE-vezérlő miatt a vásárlók úgy vették, mint a cukrot. A szépséghiba az egészben az volt, hogy a 3-as számú PCI slot a HPT366 vezérlővel közös megszakítást használt, tehát a gyorsabb merevlemez kedvéért le kellett mondanunk egy PCI slotról - ellenkező esetben a számítógép folyton fagyott, hiszen a merevlemez-vezérlők nem nagyon szeretik az ilyen osztott üzemmódot.

VÉLETLENEK PEDIG NINCSENEK

Hasonló okok miatt találkozhattok a bevezetőben leírt jelenséggel, miszerint úgy tűnik, a helyes működéshez szükséges kártyabehelyezési sorrend a véletlenen múlik. Ez nem így van: a kártyák behelyezési sorrendjének megállapításakor tekintettel kell lenni a slotok megosztási kapcsolataira, továbbá az adott kártyák megosztási kompatibilitására is. A kettő együttes következménye ugyanis a rendszer (nem) működése. Ebből látható tehát, hogy a dolog nem a fekete mágia hatáskörébe tartozik, hanem „világi" eszközökkel lehet megoldani.

Ehhez mindössze a szükséges két adatot kell ismerni: a kártya megosztási kompatibilitását, továbbá a slotok kapcsolatait. Egyik sincs tisztességesen dokumentálva. Előbbi saját tapasztalatom alapján a boxban ellenőrizhető, utóbbira viszont - ha nincs benne az alaplapi vagy internetes dokumentációban - az Intel 82815-ös chipkészlet és a CNR (Communication Network Riser) megjelenése óta nincs általánosnak tekinthető szabály (a kevésbé integrált alaplapokon rendszerint ebből lehet kiindulni: AGP+PCI1, PCI3+PCI6, PCI4+PCI5, az USB-kapcsolata nem egyértelmű). A felhasználó az esetek többségében - néhány kivételes gyártón (például Asus vagy Abit) kívül - teljesen magára van utalva.

A MEGOLDÁS

Természetesen van megoldás, csak nem olyan egyszerű. Felhívom a figyelmet, hogy itt megint saját kísérleteim tapasztalatait írom le, hiszen erre még az Interneten sem találtam tisztességes hivatkozást. A tervszerű számítógép-összeszerelésnek egyik alapfeltétele az alaplapi slotok megosztási kapcsolatainak ismerete. Természetesen a probléma komolyan csak valóban sok (4-nél több) bővítőkártya használatakor merül fel. A megosztási kapcsolatok megismerésének legegyszerűbb forrásai az alaplaphoz kapott papíralapú, illetve az Interneten esetlegesen található frissített, digitális dokumentáció.

Ha ilyenek nincsenek, akkor a - nem egészen „tudományos" - próbálgatáson kívül a BIOS-t vagy a Windowst lehet használni a rejtély kiderítésére.

Az információk a BIOS önellenőrzés (POST - Power On Self Test) utáni, rendszerindítás (boot) előtti kis táblázatából, illetve a Windows Eszközkezelőjéből (Device Manager) tudhatók meg. Ez utóbbi esetében viszont tekintettel kell lennünk arra, hogy a BIOS beállításait a Windows 9x - esetleg becsapva bennünket - felülbírálhatja a kompatibilitási gondok megelőzése érdekében, ezért ezt meg kell tiltanotok neki: a BIOS-ban állítsátok „No"-ra vagy „Disabled"-re az Integrated Peripherals menü Plug and Play aware OS és/vagy ACPI menüpontjait. Így a BIOS beállításai a számítógép működése során végig érvényben maradnak - vagyis az Eszközkezelő a valódi értékeket fogja mutatni. Az eljárás végeztével a beállítások ismét engedélyezhetők.

Bármelyik információforrást is használjátok, a feladat a következő egyszerű lépésekre bontható:

A PC/AT 80X86 ARCHITEKTÚRA ÁLTALÁNOS MEGSZAKÍTÁSCÍM-KIOSZTÁSA

IRQ	elsődlegesen hozzárendelt	periféria változtatható hozzárendelés
00	időzítő	[-]
01	billentyűzet-vezérlő	[-]
02	a 08-15-ös megszakítások kaszkádja	[-]
03	COM2/4 soros port	[+]
04	COM1/3 soros port	[+]
05	LPT2 párhuzamos port	[+]
06	floppy-vezérlő	[-]
07	LPT1 párhuzamos port	[+]
08	óra (RTC)	[-]
09	[-]	[+]
10	[-]	[+]
11	[-]	[+]
12	PS/2 egérvezérlő	[+]
13	matematikai társprocesszor	[-]
14	elsődleges (primary) IDE-vezérlő	[+]
15	másodlagos (secondary) IDE-vezérlő	[+]

• Engedélyezzetek minden alaplapi integrált perifériát és a megszakítások használatát a VGA-nak és az USB-nek, továbbá helyezzétek a be az AGP monitorvezérlőt és egyetlen PCI kártyát.

• A BIOS menüjének megszakítás-kiosztási oldalán mindegyik megszakítási csatornához állítsatok be valamilyen különböző címet, és persze ezt a beállítást jegyezzétek is föl.

• Indítsátok el a számítógépet, és valamelyik információforrás (BIOS lista vagy Windows Eszközkezelő) alapján ellenőrizzétek, hogy az integrált perifériákhoz, a monitorvezérlőhöz és a behelyezett kártyához melyik megszakítási cím tartozik, s jegyezzetek fel minden adatot a használt PCI slot sorszámával együtt. A PCI kártyára vonatkozó műveleteket annyiszor kell megismételni, hogy a kártya minden slotba egyszer bekerüljön.

• A jegyzet segítségével rajzoljatok táblázatot annyi oszloppal, ahány különböző megszakítást be tudtatok állítani a BIOS-ban. A táblázat minden oszlopának fejléce a beállított megszakítási csatorna sorszáma. A táblázat egyes oszlopaiba gyűjtsétek össze az egyforma megszakítási címet kapott integrált perifériákat, továbbá az AGP és PCI slotokat.

Az eljárás eredményeként az adott alaplap-típushoz tartozó megszakítás-megosztási rendet kapjátok, amelyet minden egyes hardverbővítéskor használnotok kell, tehát nem árt ezt megőrizni.

A megosztási rend ismeretében az addig bonyolult eljárás végtelenül egyszerűvé válik. Először is meg kell határozni, hogy melyek azok a kártyahelyek, amelyek nem osztozkodnak a nekik kiutalt megszakítási címen. Ezekbe kell behelyezni A megszakítás-megosztást nem (jól) kezelő perifériafajták című boxban említett perifériafajtákat. Ha ebből több van, mint szabad és független slotból, még nincs minden veszve: ilyenkor lehet megosztott slotba is belehelyezni, de ügyeljetek rá, hogy a vele kapcsolatban levő többi slot üres legyen, az idetartozó alaplapi integrált perifériák pedig ki legyenek kapcsolva. Ha ezzel végeztetek, az osztott slotokba bekerülhet minden további bővítőkártya. A művelet végén a rendszernek elvileg működnie kell. Az esetleges további hiba oka az lehet, ha olyan perifériáknak kell közösködniük, amelyek ezt ugyan támogatják, csak egymással képtelenek együttműködni. Ekkor kártya-áthelyezéssel változtassatok a megosztási kapcsolatokon.

Felhívom azonban a figyelmeteket arra, hogy ha nem a kártyahelyek száma, hanem „csak" a megszakítási címek hiánya okoz gondot, akkor elsődlegesen próbáljatok belőlük fölszabadítani a nem használt perifériák által, s csak másodlagosan kezdjetek lehetséges megosztási lehetőségeket keresni, hiszen ez utóbbi - valljuk be - mindig csak félmegoldás lehet.

A MEGSZAKÍTÁS MEGOSZTÁST NEM (JÓL) KEZELŐ PERIFÉRIAFAJTÁK

- soros port vezérlő
- floppyvezérlő
- PS/2 egérvezérlő
- merevlemez-vezérlő
- hálózati csatoló
- videodigitalizáló
- TV-vevő
- modem

MAT

s videoeszközök
ap témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
VOGEL

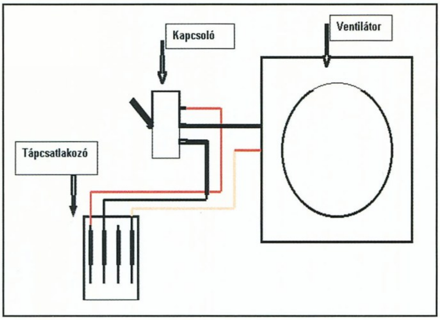
84
Glória
VTCD
DVD
88
92
2001
MC
82
MC -, CD-, DVD gyártás...
...együtt a VTCD-vel az új évezredben is!
Kompakt szolgáltatás • Kompakt technológia
VTCD VIDEOTON Kompaktlemez-gyártó Kft.
A Videoton csoport tagja
www.vtcd.hu
H-8001 Székesfehérvár, Pf.:175. Tel.: +36-22-533-571,
Fax: +36-22-533-599; +36-22-533-077 E-mail: info@vtcd.hu

HARDWARE FÓRUM

A leírtakat mindenki csak saját felelősségre próbálja ki!

Sziasztok!

Először is egy kis pótlással kezdem. A múltkori számban ismertetett ventilátor-kapcsoló áramkör rajza teljesen olvashatatlanra sikerült. A nyomda ördöge talán most nem tréfál meg bennünket…



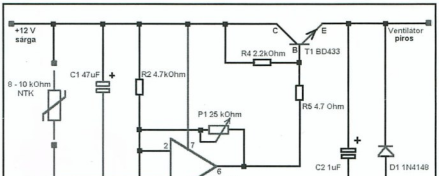
Íme a rajz, talán még érdekel valakit.

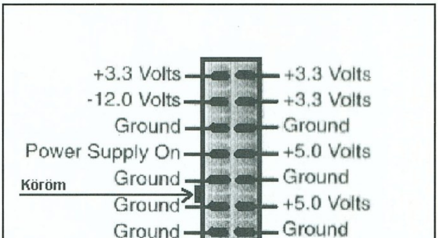
Ahogy az előző számban ígértem, most mutatok egy jó kis kapcsolási rajzot, amellyel szépen lehet szabályozni bármilyen ventilátor fordulatszámát. A dolog rendkívül egyszerű, párszáz forintból megépíthető. Gondolom, mindenkinek van olyan barátja, rokona, ismerőse, aki elektrotechnikai területen barkácsolgat. Szerintem egy kis rimánkodással, esetleg könyörgéssel, nehezebb esetekben térden csúszással rávehető az illető arra, hogy ezt az áramkört megépítse, és segítsen az üzembe helyezésben is. Nem akarok a technikai részletekbe túlzottan belemerülni, az áramkör működési elve az, hogy egy hőérzékelő alkatrész ellenállásának változását használja fel arra, hogy egy adott ventilátor fordulatszámát szabályozza. (Lásd 2. kép)

A kapcsolásban használt hőérzékelő alkatrész neve NTK termisztor. Ez olyan különleges hőelem, amelynek ellenállása melegedés hatására csökkenni kezd. Az ellenállás-változás vezérel egy műveleti erősítőt. Ez utóbbi a vezérlés hatására igen nagy erősítésű, úgynevezett darlington teljesítménytranzisztort nyit ki, vagy zár le. Ez a tranzisztor adja a tápfeszültséget a ventilátornak: hideg állapotban kisebbet, meleg állapotban pedig nagyobbat. Azért választottam ezt a hőérzékelő típust, mert az Abit alaplapokhoz ezt adták – adják. Megfelel a célra bármilyen, a rajzon megadott értékű hőellenállás is, de az Abitnak az a nagy előnye, hogy fólia-kivitelű, rendkívül lapos, tehát kis ügyességgel közvetlenül a processzormag mellé felragasztható, nem emeli meg a hűtőbordát. Ha valaki ilyenhez nem jut hozzá, annak a dolga jóval nehezebb, mert a kereskedelemben kapható termisztorok legalább 2-3 mm átmérőjűek, megfelelő elhelyezésüket kísérletileg kell megállapítani. Nagyon jó megoldás lenne még a processzor hasa, itt könnyen elfér akármekkora termisztor, de a nagy kérdés az, hogy lehet a termisztor lábaira forrasztott huzalokat kivezetni. Általános tanácsot nem adhatok, de annyi biztos, hogy két szál vékony, jó minőségű huzal sok helyen elfér – kifér… Mint mindig, most is elmondom: **mindenki saját felelősségére barkácsoljon!!** Az egész áramkör elfér egy 4 x 4 cm-es nyomtatott áramköri lapon, ennek elkészítését is bízzuk fentebb említett technikai segítőnkre, fog örülni nagyon. Az alkatrészek beszerzésekor vegyünk egy kisméretű hűtőbordát a teljesítménytranzisztorra. Az áramkört csatlakoztassuk a számítógép 12 V-jára, azaz a tápcsatlakozón található sárga, illetve fekete vezetékhez. Az áramkör kimenete pedig a rajz szerint kapcsolódjon a ventilátor piros, illetve fekete vezetékéhez.

A beállítás egyszerű, nem kell hozzá más, mint egy digitális feszültségmérő. A gép bekapcsolása után a ventilátor elindul, az áramkörben található trimmerpotenciométerrel állítsunk be 8-8,5 V-ot a ventilátoron. A gépet alaposan meghajtva ellenőrizzük, hogy a legnagyobb terhelésnél a ventilátor megkapja-e a 11,0-11,5 V-ot. A beállításokat így finomítgatva eljuthatunk oda, hogy hideg – 32-34 fokos – proci esetén a ventilátor a minimálisan szükséges 8 V körüli feszültséggel jár, míg teljes terhelés mellett a fordulatszám eléri a maximumot. Nagyon érdekes egyébként hallgatni, ahogy a ventilátor reagál a terhelés változására, ami ugye a proci melegedését, ezzel együtt a ventilátor-fordulatszám emelkedését jelenti. Netezés közben szinte alig lehet hallani az FOP32 hangját. A beállítás igen könnyű abban az esetben, ha használjuk az Asus PcProbe programot, ez ugyanis nagyon intenzív szoftveres procihűtést használ. A Windows betöltődése után pár perccel a proci már csak 33-34 fokos, ilyenkor be lehet állítani a legalacsonyabb fordulatszámot. Egy jó kis nyúzóprogram - mondjuk a HotCPU Tester – segítségével hamar eljuthatunk az 50 fok közelébe, amikor is a legmagasabb fordulatszám állítandó be. Semmiképpen se menjünk 7 V feszültség alá, mert a ventilátornak üzembiztosan kell indul-

2. kép A szabályzó áramkör kapcsolási rajza.





Ez az alaplapi ATX tápcsatlakozó felülnézetben.

Jó elrendezésű ház. A tápegység egészen fenn van, alatta pedig a szellőztető ventilátor számára gyárilag kiképzett hely látható.

Rossz elrendezésű ház, jól látszik, hogy a tápegység éppen a processzor fölött helyezkedik el gátolva a megfelelő hűtést.

nia. Ezt is kísérletezéssel kell beállítani. Rendkívül kényelmes dolog, a kísérleti darab hetek óta kifogástalanul üzemel. Ha valaki jobban meg akarja hajtani a ventilátorát, annak mutatok egy megoldást, amely **szigorúan tilos**. Én használom, **saját** felelősségemre. Miután a fenti kapcsolás darlington áteresztő-tranzisztorral üzemel, belátható, hogy a számítógép tápegysége által szolgáltatott névleges 12 V-ot soha nem fogja tudni szolgáltatni a tranzisztoron eső 0,8-1,0 V-os feszültségveszteség miatt. Tápegysége válogatja, de a 11,5 V-ot a ventilátor általában megkapja, de ennél többet nem. Sokkal szélesebb fordulatszám-szabályozást tenne lehetővé, ha az áramkört nagyobb feszültségről táplálnánk. Akkor tegyük ezt.

Az alaplapi ATX tápcsatlakozó többféle feszültséget szolgáltat. Először ellenőrizzük a tápegységen, hogy -5V-on tudja-e a 0,5 Ampert. Ennyit általában minden tápegység tud, és ezt fogjuk kihasználni. A szabályzóáramkör tápfeszültségét felemeljük 17 V-ra olyan módon, hogy a föld, azaz a fekete vezetéket az alaplapi ATX csatlakozó –5 V-os pontjára, a pozitív, tehát sárga vezetékét pedig a +12V-os ágra kötjük. **Figyeljünk nagyon oda az ábrára!!! A megfelelő pontok meghatározását az alaplapi csatlakozón elhelyezkedő köröm segíti.** A csatlakozás rendkívül egyszerűen megoldható. A szabályzóáramkör vezetékeire egy-egy megfelelő méretű rézlemezkét kell forrasztani, ezeket pedig az alaplapi csatlakozó vezetékei mellé csak be kell dugni. Ügyeljünk a zárlatveszélyre, a rézlemezkék kiálló végeit szigeteljük le. A fordulatszámok beállítása a fenti módon végzendő el azzal a különbséggel, hogy teljes terheléskor a ventilátornak adhatunk akár 13 V-ot is, ebben az esetben természetesen a fordulatszám és a hűtési teljesítmény is megnő. És persze a zaj is... Még egy kicsit maradjunk a ventilátor témánál. Felhívom mindenki figyelmét arra, hogy az FOP38-as ventilátort ne kösse alaplapi ventilátorcsatlakozóra. A ventilátor – főleg induláskor – olyan nagy áramot vesz fel, hogy gyengébben méretezett alaplapi tápellátás esetén könnyen tönkreteheti a ventilátorcsatlakozót, szerencsétlen esetben pedig az alaplapot is. Elvben kapnunk kell a hűtéshez egy csatlakozó-átalakítót, ezzel csatlakoztassuk közvetlenül valamelyik tápcsatlakozóra. Igaz, így nincs módunkban ellenőrizni a fordulatszámot, de az ellenőrzés az FOP38 esetében füllel is elvégezhető.

Azt hiszem, rájöttem egy elég gyakori hiba okára. Sokan panaszkodnak, hogy egy, két, három hónapos winchesterük rejtélyes módon elkezd bad blokkokat gyártani. Ez főleg azokkal fordul elő, akik gyakran mozgatják a winchestert. Értem ezalatt azt, hogy rackből ki, rackbe be, vagy gépből ki, másik gépbe be. A hiba tünete lehet még időnkénti winchesterleállás, meg újraindulás is. És mindenki megesküszik arra, hogy semmiféle ütés, rázkódás, ilyesmi nem érte a winchestert. Nos, a hiba oka a következő: az esetek kilencven százalékában a sok ki-be húzogatástól a winchester tápcsatlakozója elkezd bizonytalanul érintkezni. Arra a részre gondolok, ahol a műanyagba ágyazott tápcsatlakozólábak a winchesterpanelre vannak forrasztva. Érdemes a forrasztási pontokat nagyító alatt megnézni.

Azt senkinek sem tanácsolom, hogy üzem közben mozgatva próbálja meg előidézni a hibát. A megoldás: forrasszuk be jó alaposan a tápcsatlakozó lábait a panelra. A hibák egyszeriben megszűnnek. Hasonló hibát okozhatnak a gyakran használt Y tápelosztó kábelek is. Nézzük meg, jó-e az érintkezés, és ha lehet, winchesternél kerüljük a tápelosztó használatát.

Egy másik tapasztalat: egyes DVD-meghajtók – típust szándékosan nem írok – hajlamosak arra, hogy Windows alatt az előlapon található gomb megnyomására nem adják ki a tálcát, bármilyen lejátszó szoftverrel azonban igen. Ennek megoldása az, hogy az Eszközkezelőben az adott DVD-meghajtó jellemzőinél szedjük ki a pipát az automatikus lejátszás – auto insert notification - négyzetből.

Sokan döntenek úgy, hogy lecserélik a számítógépházukat. Ennek oka vagy alaplapcsere, vagy csak azért, mert láttak valahol egy nagyon dögös, olcsó házat. És ilyenkor kezdődhetnek a nagy bajok. Semmiképpen se vegyük a sok helyen látható tömzsi kis házat, amelyikben csak 2 db 5,25-ös hely van. Semmiképpen se vegyünk meg olyan házat, amelyikben a tápegység a processzor fölött helyezkedik el, válasszunk olyan típust, amelyikben a táp az alaplap mellett, oldalt található. Nem árt, ha a ház hátsó részén, a soros-párhuzamos portok fölött gyárilag kiképzett, perforált szerelési helyet alakítottak ki egy 6 x 6 cm-es ventilátornak. Ezek a feltételek biztosítják a ház megfelelő szellőzését. És végül a tápegység: jó egy kis tartalék, minél nagyobb terhelhetőségű, annál jobb. Az Intel procival, 1 db winchesterrel, 1 db CD-rommal, és 1 db CD-íróval szerelt gépnek bőségesen elegendő egy 235-250 W-os táp, ha esetleg még bezuhan egy mobilrack a gépbe, akkor se jövünk zavarba. Pentium 4, AMD processzor esetén 300 W szükséges.

Old Man
oldman.ini.hu
oldman@matavnet.hu
wap: oldman.ini.hu/index.wml

Avagy minden ami legalább 3D...

CHARACTER STUDIO R3

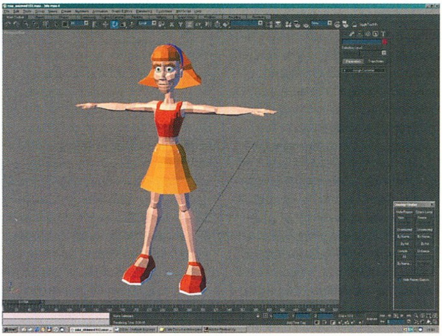
Sziasztok, olvasók. Először pár szót a levelekről. Sokat kérdeztek tanulásról, pályaválasztásról, könyvekről. Először is, magyar nyelvű könyvekből most már egész tűrhető választék van Maxhez: az Aurum-féle könyvek még rendelhetők, megjelent egy újabb kötet a karakteranimációról is. Megjelent magyarul a 3ds Max Biblia első kötete (ez kifejezetten a kezdőknek szól), és úton van a második is.

Iskolák ügyében is vegyes a helyzet; idehaza két helyen is foglalkoznak Max-oktatással (Studio21 és Leonardo SNS), viszont ezért keményen fizetni is kell. Egyértelmű tanácsot adni nem tudok, hiszen a szoftvert otthon is meg lehet ismerni, bár a tanfolyamon kétségtelenül igen gyorsan meg lehet tenni az első lépéseket. Ami a továbbtanulást illeti... a 3D grafikának technikai oldala viszonylag sokfelé tanulható, itt van pl. a rovat is :), meg az internet. Ellenben a hagyományos képzőművészeti elveket, szabályokat, meg úgy általában a grafikáról mindent csak a megfelelő iskolákban lehet elsajátítani, úgyhogy ha valaki a felvételizésen gondolkodik, annak mindenképpen a képző- vagy iparművészeti iskolákat ajánlanám. Ez az a tudás, amit igazán nagyra értékelnek ebben a szakmában, mert ez segít csak abban, hogy jó is legyen, amit csinálsz...

Ezúttal megint hosszabb témába kezdünk, ez a Character Studio. Ebben a cikkben a csontozásról és skinelésről olvashattok, ezeket a Biped object és a Physique modifier valósítja meg.

A biped parametrikus csontváz, ami azt jelenti, hogy nem nekünk kell felépítenünk, hanem bizonyos paraméterek alapján a CS készíti el azt. Az első, amit a létrehozásakor kell megadnunk, a magassága (create panel > systems > biped). A többi paramétert - a bipedet kiválasztva - a Motion panelen érhetjük el; állítható a csontok száma a nyakban, a gerincben, a lábakban, a farokban és a lófarokban. Az ujjak és ujjpercek száma után jön ugyanez a lábra, végül a lábfejet tolhatjuk el a bokához képest, valamint számszerűen megadhatjuk a magasságot is. Itt lehet a bipedet átnevezni is, a Root name-et átírva. A Triangle Pelvis opcióval azt állíthatjuk, hogy a csípőcsontok vízszintesen avagy átlósan álljanak-e; ennek megtekintéséhez a Display rollout első ikonját kell benyomni. A második a primitív doboz-figura megjelenítését kapcsolgatja. Megjegyezném, hogy érdemes az egész biped renderelhetőségét letiltani (jobb klick, majd properties), hogy ne zavarhasson a későbbiekben.

A biped kiemelt pontja az a kis kék gyémánt, amelyet wireframe módban a csípője táján lelhetünk meg - ez a tömegközéppontja, erre kettőt kattintva kiválaszthatjuk az összes csontját, valamint ez a tárgy a hierarchia teteje is (az összes csont hozzá van linkelve). Ezt kell mozgatni vagy forgatni, ha a bipedet akarjuk pozícionálni, animálni.



A Motion panelen a bipedet kiválasztva a General rollout a következő, amiben elmélyedünk. A biped manipulálására három további mód áll rendelkezésünkre, a Figure, a Footstep és a Motion flow.

Figure módban a biped tulajdonságait változtathatjuk a létrehozása után. Itt van lehetőségünk arra, hogy a létrehozott csontvázat hozzáigazítsuk egy meglévő karaktermodellhez, és ebben a módban célszerű a skinelést is elvégezni. Lehetőségünk van az így létrehozott pózt elmenteni .fig file formátumban; ez a motion capture file-okkal való munka során lehet például hasznos.

Footstep módban lábnyomokat rakhatunk le, ezeket szerkeszthetjük, tologathatjuk. A CS képes arra, hogy a lábnyomok alapján sétáló, futó vagy ugró animációt generáljon; bár ez nem lesz valami színvonalas, viszont a footstepeknek más haszna is van. Motion capture-ölt animációból vagy .bip mozgásfile-ból is lehet ugyanis lábnyomokat kinyerni, és így a bipedünk lábát a talajra „ragaszthatjuk", valamint a meglévő mozgást a lábnyomok segítségével tovább szerkeszthetjük.

A Motion Flow mód a nonlineáris animáció CS-es megvalósítása. Animációs klipeket fűzhetünk egymásba (ezek legjobb, ha .bip file-ok), az átmeneteket a program magától készíti el, de van lehetőségünk a szerkesztésére is. A motion flow-t a crowd tömegszimulációval kombinálva már egészen durva dolgokat lehet csinálni: a viselkedésszimulációval vezérelt bipedekre az animációt is automatikusan generálhatjuk le. Így igen összetett mozgásokat lehet létrehozni, jó példa erre a Warcraft III előzetes, melyet a CS3 bétaverziójával készítettek.

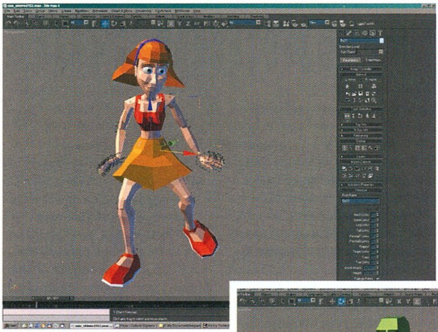
Ha egyik mód sem aktív, akkor animálhatjuk a bipedet. Erre majd később térnék vissza, először szükségünk lenne ugyanis egy animálható karakterre :).

A karakter csontozásának első lépése tehát a biped beállítása. Ehhez kapcsoljunk figura módba, és állítsuk be a biped magasságát. Nagyon fontos, hogy a karaktermodellt a megfelelő pózban modellezzük le: lábak enyhe terpeszben, lábfejek előre néznek, karok vízszintesen kinyújtva, tenyerek lefelé, ujjak a lehető legjobban széttárva. Ennek abban van szerepe, hogy a skineléskor minél kevesebb gond adódjon abból, hogy egyes vertexek a kelletténél több csont hatáskörébe kerülnének. Az egyszerűség kedvéért a karaktermodellt freeze-eljük le, és lehetőleg semmi más se legyen a scene-ben.

A biped beállítását a tömegközéppont elhelyezésével érdemes kezdeni; ezt úgy helyezzük el, hogy egyúttal a csípőízület sárga doboza is a megfelelő helyre kerüljön. Hasznos lehet még bekapcsolni a csontok kijelzését is, hogy láthassuk a pivot pontok helyét (amelyek körül a csont forogni fog). A dobozok beállítására a hagyományos move/rotate/scale eszközök használhatók (a non-uniform scale is). Arra is érdemes ügyelni, hogy a Physique a dobozok mérete alapján fogja az envelope-ok méretét belőni, tehát ezeket célszerű akkorára méretezni, hogy magukba foglalják a karaktermodellt (továbbá így a modellt elhide-olva az animáció is könnyebben megy majd, pl. a lassabb gépeken).

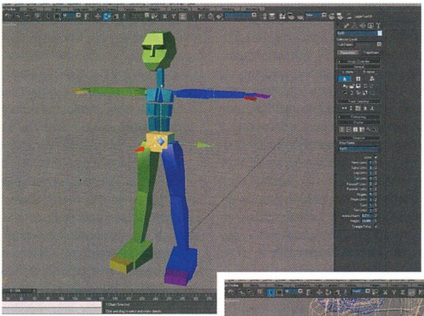
Sorrendben a gerinccel érdemes folytatni, majd a kulcscsontok belövésével. Ez már fontos lesz, ugyanis a vállat a kulcscsont és a felkar envelope-jai fogják deformálni - nagyon figyeljünk tehát a helyes pozícionálásra. Ugyanez érvényes a karra (könyök!) és a kézre. Fontos, hogy a felső ujjperceket lehet mozgatni is, nemcsak forgatni és méretezni - így lehet egészen pontosan beállítani a kezeket. A lábak esetében is ezt az elvet kell követni; hozzátenném még, hogy a csípőízület rendszerint a törzs széléhez közel található, erre megint csak figyeljünk oda!

A keyframing rollouton található néhány igen hasznos ikon. Adott csontot kiválasztva a Copy Posture-rel elmenthetjük annak méreteit és orientációját; majd a Paste Opposite ikonnal a másik végtagra átmásolhatjuk azt. Kettőt klikkelve bármelyik csonton az összes alatta lévőt is kiválaszthatjuk (pl. felkarra két klikk -> megvan az egész kar és az ujjak is);



így a végtagokat elég csak egyszer behangolni.

Igen sok múlik azon, hogy a bipedet jól állítsuk be, ugyanis egyrészt a skinelés során erre az alapra építve kell majd a deformációkat beigazítani, és rossz csontváz esetén nem jutunk majd a kívánt eredményre. Másrészt, az animáció készítésekor sok gondot okozhat, ha az ízületek rossz helyen vannak, rossz szögben állnak (hát még ha nem bipeddel dolgozunk, hanem a Max4 csontokkal... de az egy későbbi cikk lesz ;).



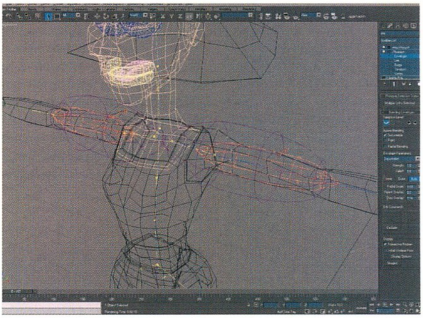
Ha megvan a biped beállítása, érdemes a floppylemez ikonnal elmenteni a pózt egy .fig file-ba. Jöhet a skinelés, azaz a Physique modifier hozzáadása a modellhez. Érdemes a modell deformálódó részeit két tárgyba csoportosítani: az egyik legyen a fejnek az a része, amelyet a morpher modifierrel akarunk animálni (ha netán csontokkal akarunk dolgozni, az más, sokkal bonyolultabb történet, ezért most nem is térnék ki rá). Ezen a tárgyon a stackben a Morpher a Physique alatt legyen, fordított esetben ugyanis kissé fura eredményekre juthatunk. A modell összes többi része lehet egy modell, (***na ez a félmondat szerintem kurvára értelmetlen, legalábbis az én kis agyam képtelen befogadni – a korr***) kivéve, ha pl. ruhaszimulációt is szeretnénk alkalmazni (értelemszerűen ezekre a darabokra ne rakjunk Physique-et, mint ahogy a szemekre, fogakra sem). Érdemes a Physique-et instance-elni a két tárgyon; azaz válasszuk ki mindkettőt, és így rakjuk rá a modifiert. Ilyenkor a paraméterek azonosak lehetnek, és bármelyik tárgyat kiválasztva állítgathatjuk őket.

Ha fent van a Physique, akkor inicializálnunk kell; ehhez kattintsunk az Attach to node ikonra, majd válasszuk ki a bip01-et, azaz a kis kék gyémántot (tehát feltétlenül a hierarchia tetejét!).

A feljövő Initialization ablakban két dolgot érdemes beállítani: a Link Settingsnél a Tension legyen 0 (ez azt szabályozza, hogy mennyire a csontok hajolhatnak; értelemszerűen a legtöbb esetben merev csontokra lesz szükségünk), a Vertex - Link Assignmentnél pedig Deformable vertexek és Blending Between 3 links legyenek.

A Physique egy rakás sub-object móddal rendelkezik, ebből első körben a Vertex a fontos. Érdemes a fej vertexeit kézzel hozzárendelni a fejcsonthoz, méghozzá Rigid módban, azaz a fej deformációját teljesen a Morpher modifierre bízva. Ehhez válasszuk ki a fejet, menjünk vertex módba, és szelektáljuk a megfelelő pontokat. Felhívom a figyelmet a három kereszt alakú gombra: ha nem discreet dark színbeállítást használtok, akkor sorrendben vörös (deformálódó), zöld (rigid) és kék (nincs hozzárendelve egyetlen linkhez, azaz csonthoz sem) vertexekre korlátozhatjuk az aktuális műveleteket (discreet dark esetén meg tippelni kell ;).

Miután a kívánt (feltehetően vörös/bordó) vertexek megvannak, klikkeljünk a Remove from link gombra, és szépen szedjük le a vertexeket az összes környező csontról addig, amíg kékek nem lesznek. Ezután nyomjuk be a zöld vertexek ikonját, és az Assign to link gombbal rendeljük a pontokat a biped fejéhez. Lezárásként a hozzárendeléseket rögzíteni kell, különben az envelope-ok szerkesztésekor a beállítások elvesznének; ehhez nyomjuk meg a Lock assignments gombot. Ekkor a vertexek keresztről négyzetre váltanak, így láthatjuk, hogy lockolva vannak. Erre az opcióra egyébként szükségünk lehet a későbbiekben is, épp csak nem kell majd zöldre átkapcsolni a vertexeket.



A másik kiemelt sub-object mód az Envelope; ezek az egyes csontok hatásköreit jelölő nudlik. Ennek is vannak al-módjai, ha csak egy envelope van kijelölve: a Cross sectionök a csont tengelyén elhelyezkedő körök, a Control pontok pedig ezeket a köröket szabályozzák. Ezekhez azonban csak végső esetben nyúljunk - próbáljuk inkább e nélkül belőni a modellt! A szabályozható/szabályozandó értékek elsősorban a Radial Scale (sugárirányú méret), a parent/child overlap (mennyire nyúljon át az alatta/felette lévő csontra); mindegyiknél lehet külön és egybe is állítani a külső és belső határokat. Ezeknek a variálásával érdemes próbálkozni a deformációk belövésekor, valamint a strength és falloff paraméterekkel, ha már nincs más út. Érdemes szimmetrikusan dolgozni a végtagok envelope-jai készítésekor, gyorsabb, mint a copy-paste. Az exclude is fontos még, ezzel lehet adott envelope hatáskörében lévő vertexeket egy másik envelope-ából teljesen kizárni (comb, ujjak esetén jó). Ha máshogy nem megy, akkor pedig jöhet a vertexek kézzel módosítása a már megtárgyalt módon.

A deformációk teszteléséhez érdemes a Motion Capture rollouton betölteni egy .bvh formátumú file-t (3dsmax4/cstudio/mocap/modern uprising), majd előreugrálni a trackbaron, és módosítgatni, ami nem jó. Erre a témára még visszatérünk a következő számban is... A CD mellékletet illetően nem sok jót mondhatok, sok a meló mostanában - de talán később írok a fentiekről egy lépésekre bontott tutorialt is.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

Sokaknak volt gondja a CD-mellékletre felrakott animáció lejátszásával. Itt találhattok DivX codecet (elvileg mindkettőt fel kell rakni):

www.divx-digest.com/software/divxcodec.html

www.projectmayo.com/projects/subproject.php?projectID=2&subprojectID=2

GRAB

Üdv mindenkinek!

Régi-új témánk, a 90 és 99 perces lemezek kezelésével kapcsolatos gondok bemutatása részben már lerágott csont, de a beérkező levelek jelentős része sajnos még mindig ezzel kapcsolatos, így nem tartom helypocsékolásnak a témaválasztást.

90 ÉS 99 PERCES LEMEZEK

Most már minden további nélkül, bárki könnyedén vásárolhat 90 vagy 99 perces CD-R lemezt, sőt, az ínyenc felhasználó két-három gyártó különböző márkájú termékei közül válogathat. Az egyszeri júzer fejében persze rögtön megfogalmazódik a kérdés: miképp lehetséges a fizikailag ugyanakkora korongon (120 mm) több adatot tárolni?

A CD lemezeken az adatokat optikai jelekkel tároljuk. Az optikai jeleket, amelyek fizikailag apró göbök az írható CD-R lemezek felszínén, piteknek nevezzük. A pitek egyetlen spirális árok mentén, a lemez belső pereméről kezdődően követik egymást a lemez külső széle felé haladva. Ebből a szempontból a 74 és a 99 perces lemezek nem különböznek, az adattárolás elve nyilvánvalóan azonos. Miképpen tudunk hosszabb adatsort fizikailag ugyanakkora lemezre elhelyezni, ha spirálisan tároljuk a jeleket? A spirál sortávolságát kell csökkentenünk! Igen ám, csakhogy a CD szabvány meglehetősen szabatosan fogalmaz a pitek méretét és a spirál geometriáját leíró követelményrendszerben, hiszen a lemezek írása-olvasása csak akkor garantálható, ha ezeknek a mikronnyi pontossággal betartandó szabályoknak mindenki – lemezek és meghajtók gyártói egyaránt – engedelmeskedik. Mondanom sem kell, a 90 és 99 perces CD-R lemezek durván felrúgják ezeket a szabályokat, így egyáltalán nem garantálható, hogy egy ilyen lemez használható lesz a CD-íródban, vagy később valamilyen számítógépes, vagy asztali, hordozható satöbbi lejátszóban.

Az első nagy akadály tehát a CD-R szabvány fizikai paramétereitől való durva eltérés. A sűrűbb adathordozó árok spirális vonalát nem minden író képes követni adatrögzítés közben, ezért nem ritka, hogy valamelyik író menet közben a legváltozatosabb SCSI/ATAPI, vagy SERVO FAILURE hibával kiakad. Ezt nem szabad az adott író hibájaként felróni, mivel gyárilag nem erre lett felkészítve! Persze, amíg odáig eljutunk, hogy egyáltalán megkezdjük az írást egy ilyen 90/99-es lemezre, még egyéb gondokkal is meg kell küzdenünk. Az egyik legsúlyosabb akadály pedig ezeknek a lemezeknek a látszólagos méretéből adódik!

Company	Model / Firmware	Max. Capacity	Successful	Failed
Mitsumi	4801	-	-	All
	4802	-	-	All
	4804 / FW > 2.2C	**99:05:00**	1x, 2x, 4x	-
	4805 / FW > 1.5A	**99:05:00**	1x, 2x, 4x, 8x	-
Plextor	PX-R412	-	-	All
	820T / FW > 1.05	89:59:00	8x, 4x, 2x	1x
	4220T	89:59:00	4x, 2x	1x
	8220T / FW > 1.02	89:59:00	8x, 4x, 2x	1x
	W8432T / FW >1.05	89:59:00	8x, 4x, 2x	1x
	W124T / FW > 1.02	89:59:00	8x, 4x, 2x	-
	121032A / FW > 1.01	89:59:00	12x, 8x, 4x, 2x	1x
	1210	89:59:00	8x, 4x, 2x	Rest
Teac	CD-R 50S	-	-	All
	CD-R 55S / FW > 1.0Q	92:59:00	4x, 2x, 1x	-
	CD-R 56S/58S *1)	-	-	All
	CD-W58E	89:59:00	8x, 4x, 2x, 1x	-
	CD-W512	89:59:00	8x, 4x, 2x, 1x	12x
	CD-W54E	89:59:00	4x, 2x, 1x	-
LG Electronics	CED - 8080B			
	FW > 1.00	**99:05:00**	2x, 4x	8x
	CED - 8083B			
	FW > 1.00	**99:05:00**	2x, 4x	8x
	CD-RW - 8084			
	FW > 1.00	89:59:00	1x, 2x	4x
	CD-RW - 8120			
	FW > 1.00	**99:05:00**	1x, 2x	4x
Ricoh	MP 6200	-	-	All
	MP7040 / FW > 1.02	89:59:00	4x, 2x, 1x	-
	MP7060	89:59:00	4x, 2x, 1x	-
	7063A-DP	89:59:00	4x, 2x, 1x	-
	7080A-DP	89:59:00	4x, 2x, 1x	-
	7120A	89:59:00	4x, 2x, 1x	-
	MP 8040 / FW > 1.03	89:59:00	4x, 2x, 1x	-
	MP 9060 / FW > 1.05	89:59:00	6x *2)	4x, 2x, 1x
Sanyo	CRD-RW2	92:59:00	1, 2x, 4x	Rest
	CRD-BP2N	92:59:00	1, 2x, 4x	Rest
	CRD-BP4	92:59:00	1, 2x, 4x	Rest
Samsung	SW-208B	89:59:00	4x, 2x, 1x	-
	SM-304	89:59:00	4x, 2x, 1x	-
	SM-308	89:59:00	4x, 2x, 1x	Rest
	SM-408	89:59:00	4x, 2x, 1x	Rest
Yamaha	CRW 6416S	87:59:00	4x, 2x, 1x	-
	CRW 8424E/S	87:59:00	4x, 2x, 1x	8x
	CRW 8824E/S	87:59:00	4x, 2x, 1x	8x
TDK	161040	91:59:00	4x, 2x, 1x	Rest
Traxdata	CDR 4120 PRO	92:59:00	1, 2x, 4x	-
Memorex	CD-RW 8432	89:59:00	4x, 2x, 1x	-
	CD-RW 4420s	89:59:00	4x, 2x, 1x	-

MENNYI AZ ANNYI?

Számtalan kétségbeesett levél érkezik, hogy a 99 perces lemezt a CD-író alkalmazás csak 19 percesnek látja. Nos, igen. Ugyanis nem csupán a sűrűbb fizikai adattárolással kell megbirkóznunk, ha 99 percet szeretnénk felégetni egy lemezre, hanem pár logikai buktatóval is számolnunk kell.

Minden CD-R lemez elején - az úgynevezett ATIP zónában – gyárilag rögzítenek pár adatbájtot. Ezek az adatmezők a lemez tulajdonságait, legfontosabb jellemzőit tárolják a CD-író programok számára. A lemez gyártója, hossza és az adathordozó réteg típusa szerepel itt egyedi kódok formájában. Annak idején nem gondoltak arra, hogy a CD lemezeken 80 percnél hosszabb információt fogunk tárolni (kb. 80 perc valósítható meg olyan spirális geometriával, amely még a CD-szabvány keretei között marad), így a lemez elején, az ATIP zónában logikailag csupán 79:59:74 a legnagyobb ábrázolható kapacitás! Ha itt ennél többet adunk meg a gyártás során, a CD-írók belső programja és a CD-író alkalmazások némelyike „túlcsordulhat", azaz akkorának látják a lemez méretét, amennyivel többet adtunk meg 80 percnél! Így fordulhat elő, hogy frissen vásárolt 99 perces lemez mindössze 19 percesnek látszódik! Néhány gyártó ezért nem is kísérli meg, hogy a 90 és 99 perces lemezeken a lemez valós méretét adja meg, hanem egyszerűen csak az ábrázolható legnagyobb, 80 perces kapacitást jelöli meg az ATIP-ban. Akár így, akár úgy történik, semmiképp nem kaphatunk olyan lemezt, amely a programok számára 90 vagy 99 percesnek látszódik, látszólag mindenképpen kisebb a lemez a valós kapacitásnál! Ez ellen nem lehet mit tenni.

Miképp tudunk akkor rögzíteni egy ilyen lemezre? Túlírással! Ha a CD-írónk és a használt szoftver támogatja a túlírást (ami gyakorlatilag az ATPI zónában megadott paraméterek figyelmen kívül hagyása), akkor elvileg nem lesz akadálya annak, hogy elkezdjünk megírni egy ilyen korongot.

De ez még mindig nem garancia arra, hogy a felírandó adatok fel is kerülnek majd a lemezre, ugyanis a korábban taglalt fizikai különbözőségek miatt az írás menet közben bármikor leállhat, valamint még egy logikai bukfenc hátravan a CD-írónk számára – le kell mennie mínuszba szegénynek!

MÍNUSZ VAN!

Persze, nem a hőmérsékletre gondolok! A CD lemezek adatsorában a pontos pozícionálás érdekében szigorú időkódok kerülnek tárolásra. Ezek az időkódok segítenek például az Audio lejátszóknak a léptetések pontos végrehajtásában, és az eltelt-hátralévő idők kijelzésében. Csakhogy az időkódok rögzítése hasonló akadályokba ütközik, mint amelyikbe az üres CD-R lemez a kapacitásának megadása során beleszaladtunk: 80 percnél hosszabbra nemigen tervezték a rendszert. Miért baj ez? Sajnos ez azt jelenti, hogy a néhány író esetén a 80 percen felüli adatrész felírásakor a hátralévő időt jelző szubkódok generálása negatív számot eredményez, és a CD-író belső programja ebbe – a gyártótól függően – a legváltozatosabb helyeken belefagyhat! Néhány író esetében ez a logikai korlát 84 perc, de van, ahol 90 perc, és csak két-három CD-író képes logikailag a 99 perces lemezek teljes felírására! A legjobb író erre a célra a Mitsumi 4804-TE, amely ennek köszönhetően a „rút kiskacsa" szerepből (nem volt túl sikeres a megjelenésekor) kinőve igen komoly sikereket ér el megjelenése után majd két évvel. Ezen kívül még némely LG modell képes végigégetni a 99 perces korongokat. A Plextor és TEAC írók többsége sajnos 90 percnél leáll íráskor, egyéb írókról pedig nincsenek pontos információim.

PPéter
ppeter@cdgrab.hu
www.cdgrab.hu

EARTHQUAKE

„LANPARTY? JA, IGEN, AZ EARTHQUAKE, UGYE?"

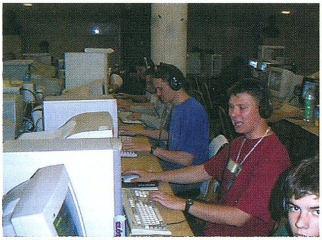
Az Andrássy úton bandukoltam, amikor felkaptam fejem a fentebb említett mondatra. Lanparty? Hmm... Lévén számítástechnika-rajongó, érdekelt a dolog. Neve is van? Akkor ez biztosan nem egy kis, otthoni körülmények között, haverok számára rendezett buli. Na, nézzünk (hallgassunk) egy kicsit utána. Én is beálltam fagyiért a sorba, így némi hallgatózás után az is kiderült, hogy a rendezvénynek saját honlapja is van, amely – meglepő módon – a www.earthquake.hu nevet viseli. Miután elintéztem minden dolgomat a városban, hazaindultam. Este eszembe jutott a két srác, ahogy nekihevülten beszélgettek a partiról. Ismét fellángolt bennem az érdeklődés, és felléptem az EarthQuake hivatalos honlapjára.

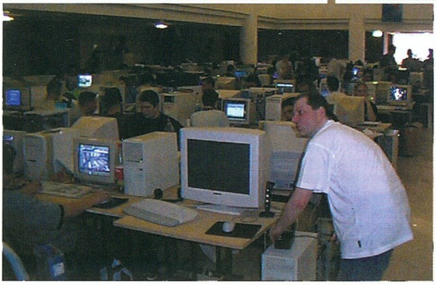
Az oldalon tetszetős nyitókép fogadott – valószínűleg az EQ logója. Rákattintottam, és beljebb jutottam a szerverre. A weblapon első ránézésre eligazodtam – középen hírek találhatók, jobb oldalon fórumot, jegyzeteket, vagyis a szokásos honlap-tartozékokat találtam, a bal oldalon viszont egész rendezvénysorozatra utaló nyomokra akadtam! Hogy is van ez? Az első néhány hír között tallóztam, amikor belém hasított a felismerés: lemaradtam! Már megint lekéstem valamit, amin mindenképpen ott szerettem volna lenni. Az EarthQuake III rendezvény május 6-án bezárta kapuit.

Mi is volt a találkozón? Két szóval jellemezve: verseny és buli. Bővebben: országos cybersport bajnokság és 600 fős lanparty. Mint kiderült, a szervezőség harmadik EarthQuake névre keresztelt találkozóját tartotta idén tavasszal, és előreláthatólag összel megrendezi a negyediket is. A híreket és kommenteket olvasgatva lassan kirajzolódott előttem a party képe; a találkozó pénteken, 4-én nyitott, délután hat órakor, ami ugyan két órás késést jelentett a meghirdetetthez képest, ám ez már szokásszámba megy az EQ-k előtt – ilyenkor gyűlnek az emberek, cigizgetnek, beszélgetnek. A bejutás után a helyi HÖK által rendelkezésre bocsátott, enyhén szólva futurisztikus környezet fogadta a belépőket – az ELTE gömbaulája, kiépített áram- és adathálózat, a rengeteg asztal és szék látványa önmagában is lenyűgöző volt. A terep mintegy két órán belül benépesült, és elindultak a versenyek – elsőként Quake III és Counter-Strike csapatok mérkőztek meg egymással. A viadalok másnap folytatódtak, ám mint megtudtam, a szerverek egész éjszaka futottak folyamatos játéklehetőséget biztosítva a fanatikusoknak. A reggeli kép: gyűrött arcok, asztal alól kilógó emberi testek, üres pizzásdobozok, szanaszét heverő sárga címkés energiaitalok... mint egy földrengés után. Végül is, EarthQuake... A kommentek között találtam egy meglepő adattal szolgálót: a srác teljes döbbenettel ecsetelte, hogy miközben másolt egy filmet és hallgatott zenét, zökkenésmentesen tudott spectelni egy izgalmas Quake III meccset is a rendezvényen kiépített gigabites hálón!

Visszatérve a versenyekre: a csapatjátékok szombat estére adták át helyüket a face to face meccseknek, melyek egészen vasárnap 16 óráig tartottak. Mint megtudtam, a főnyeremény egy P4-es konfiguráció volt, de egyéb nyeremények is akadtak bőven: PC Guru ajándékcsomag, egerek, hálózati játéklehetőségek és videokártya, valamint Internet-előfizetések boldogították a szerencsés nyerteseket. Ezért bizony érdemes lett volna ringbe szállni, hisz jómagam is gyakran lógok fenn a neten játékszervereken, igaz, általában ronggyá vernek... no, de majd legközelebb. Addig is edzek egy kicsit, és folyamatosan rákukkantok a fenti honlapra, mert a szervezők nem csak az EarthQuake elnevezésű versenyeket rendezik...

Szerverszállítók:
Senorg Hungary Rt., Komel Kft.





Kizárólagos Hálózati Megoldás-szállító: 3Com
Kizárólagos Sajtószponzor: PC Guru
A rendezvény további támogatói:
Intel
Network Game Center
Logitech
Modern Media
EST FM Rádió
Axelero Internet
Fehér Szarvas
ELTE HÖK

(x)

ÚJ CD-GYÁR MAGYARORSZÁGON!

CD-ROM
CD-AUDIO
CD-VIDEO

CD 100 DARABTÓL IS!

KAZETTAGYÁRTÁS TOVÁBBRA IS TÖKÉLETES MINŐSÉGBEN!

MC&CD KFT.
Budaörs,
Baross u. 77.
Telefon:
(23)416-007
Fax: (23)-416-963
E-mail:
mccd@mccd.hu

LEVROV

Ami nem hiányozhat a PC GURU-ból: a leveleitek, Brazil és a törd. Ja és a Korr. :))))

Üdv nektek, népek. Verőfényes tavaszi reggel, madárcsicsergés, meleg kakaó és friss kalács... mmm... na, az nincs körülöttem, viszont hegyekben állnak a levelek megint mindenféle okossággal, nemannyiraokossággal és egyáltalánnemokossággal, amiből arra következtetek, hogy cikkleadás van megint. Na meg arra is, hogy aktivitásotok a PC Guru felé nem csökken, sőt, ha házi statisztikáimba belekukkantok, akkor jól láthatóan növekszik, pusszancs nektek ezért, imádunk titeket. Ezért aztán most én is aktivizálom magam felétek, aminek eredménye jó esetben ismét egy levrov, illetve rossz esetben is egy levrov, amelyben lesz például, vagy megemlíteném még, esetleg figyelmetekbe ajánlom a következőt, és még sorolhatnám tovább, de inkább lássuk.

KULTURÁLIS ROVAT - IRODALOM

A GURUK URA (a Gyűrűk Ura Guru módra) Szereplők: Mocsy = Frodó, Brazil = Gandalf, Chris = Bilbó

Egy kis olvasnivaló az unalmas napokra. (folytatás következik). Ez csak részlet a teljes „műből"

...Mocsy nyugodtan ült az asztalánál. Nem zavarta őt senki sem. A munkáját már rég befejezte, ezért volt jó hangulata. Egy fertályóra elteltével Brazil érkezett. Tekintete zavart volt. Felragadott egy széket, és letelepedett Mocsy mellé.

- A kiadótól jövök - kezdte.

Mocsy arcán mosoly jelent meg. - Rég láttalak - mondta végül. Brazil összevont szemöldökkel mérte végig a fiatalt.

- Nálad van a CD? - kérdezte.

- Miféle CD? - kérdezett vissza.

- Amit a Nagy Chris hagyott rád, mielőtt eltűnt.

- Á, arra a CD-re gondolsz - szólt nevetve Mocsy, és az asztala legfelső fiókjából elővette a korongot. Gyönyörű volt, ahogy a napfény megcsillant rajta.

- Vigyázz vele fiatal, mert... - Brazil nem folytatta tovább. Tekintete végigpásztázta a szobát. Látta, hogy egy szemetes-kosár uralja a - tőle - legtávolabbi sarkot. Felpattant, és odasietett érte. Mocsy szótlanul követte az eseményeket. Brazil kisvártatva visszatért, kezében a kukával. Rengeteg elhasználódott papír volt a szemetesben. Brazil előkapta az öngyújtóját, és felgyújtotta a szemetest. A papír hamar lángra lobbant. A lángok nyaldosták a vasból készült szemetes peremét. Mocsy furán nézett Brazilra. Vajon piromániás lett az öreg? Brazil nyugodtan felemelte a CD-t, és belevágta a lángoló kukába.

- Megőrültél? - ordította Mocsy. - Megártott a sok sör?

- Figyeld - mondta Brazil nyugodtan, mintha az előbbi megjegyzést meg se hallotta volna. Mocsy a lángoló kukára nézett. Látta, hogy a CD nem ég el. Lélegzetvisszafojtva figyelte, ahogy Brazil sziszegve kikaparja a korongot a szemetesből. Semmi baja se volt. A CD fehér felületén hirtelen sárgán világító betűk jelentek meg, melyek szavakba, majd mondatokba rendeződtek. Brazil fennhangon olvasni kezdte az írást:

„...Egy Guru mind fölött, Egy Guru verhetetlen,
Egy biztos ám, hogy Kulcs az Egyetlen..."

Mocsy szóhoz se jutott. Csak az írást fürkészte. - Ez az idézet egy versből való - törte meg a csendet Brazil. - Ha akarod, elmondom. - Mesélj! - suttogott Mocsy.

„Három CD ragyogjon az újság belsején,
Hét a boltokban, hol Érte kell a pénz,
Kilencet halandó ember kezében csillantson a fény,
Egyet viszel te haza, mert tudod, mit ér,
A PC-s piac földjén, konkurensek mezején.
Egy Guru mind fölött, Egy Guru verhetetlen,
Egy biztos ám, hogy Kulcs az Egyetlen,
A PC-s piac földjén, konkurensek mezején."

Mocsy némán végighallgatta a verset. Hosszú percekig nem szóltak semmit sem egymáshoz, míg végül egy óra elteltével együtt söröztek a közeli kocsmában, ahol a tervüket szövögették az Egy Guruval kapcsolatban...

Jobban, hosszabban és rendesebben is meg tudom írni, de a hely kevés volt, s időm sem volt rá. Akinek tetszett, az írjon vissza a címemre: merlyn@... Ha kell a folytatás, akkor is írjatok. Ui.: Tegyétek be a LEVROV-ba, és akkor elküldöm a folytatást. Írta:

Gyurosovics László, alias Merlyn Van d'Ark
(Az írói nevem: Leslie G. Knight)

Hehe, rég szórakoztam ilyen jól olvasó által küldött levélen, gondoltam hát, mindjárt első levélnek hangulatgerjesztés gyanánt remekül fel lehet használni, és tényleg. :) Lehet küldeni a folytatást, sőt folytatásokat, majd felkeresem Öreg Christ Cédézugolyban, és kijárok nála egy helyet a CD rovatai között. :)*(Nekem is tetszett, csak azt nem értme, miért éppen Mocsy? :) - a törd.)*

ÉLETJEL – 2. RÉSZ

Szeretnék válaszolni az Életjel c. levélre. Igaz, hogy nem szépen írtak, de azért nem kellett volna ÍGY válaszolni nekik. Az meg, hogy az „öhököszönöm" levelekre ne válaszoljon senki, azt is megértem, de az emberek csak udvariasak akartak lenni! Ha meg nem tetszik, hogy sok e-mailt kaptok, akkor NE írjátok meg az újságban a címeteket, csak pl. írjatok 3 címet, mint: Levrov, mentőöv, szak. De nekem nagyon nem tetszett a válasz, amit írtatok. Én pl. 2 éve veszem az újságot és kb. 4-szer írtam. Jó is, hogy megírtad hogy nem kell köszöngetni, mert így legalább ebből tudhatjuk, hogy nem törődtök vele, hogy mi örülünk annak, hogy gyorsan válaszoltatok. Sajnos (bár ezentúl kételkedem benne, hogy törődtök vele) csalódtam bennetek. :(-

DOSHead

Nagyon sajnálom, hogy nálad így értelmeződött válaszunk, pedig ilyesmiről szó sincs. Komolyan. Csak arra próbáltunk meg rávilágítani talán nem egészen egyértelműen, hogy (most figyeljetek!) nincs időnk mindig és mindenkinek a levelére válaszolni számos okból kifolyólag, melyek közül említést érdemel talán, hogy a levelek megválaszolása elég sok időt emészt fel, miközben ugye az újságnak is készülni kellene, márpedig ez az elsődleges végrehajtandó feladat, utána jöhet mindenféle más. DE ez nem azt jelenti, még véletlenül sem, hogy tojunk arra, amit írtok, és mi a véleményetek rólunk, hiszen a visszajelzések alapján lehet korrigálni a hibákat, vagy jobbá tenni az újságot stb. Az Életjel és most a 2. rész is azért van itt, hogy tudjátok, nem egyből a kukába érkeznek a leveleitek és foglalkozunk veletek, de mindenkivel külön-külön lehetetlen, mindenkinek az egyedi igényét kielégíteni szintén lehetetlen. Kérek mindenkit, besértődés előtt gondoljon ezekre, és az Életjel 1-ben leírtakra, köszönöm, köszönöm, köszönöm.

Adalék: azért a helyzet nem teljesen reménytelen. Nagyon sokszor az van, hogy az érkezett levelet továbbítjuk annak, aki véleményünk szerint többet tud, vagy egyáltalán tud arról valamit, ami a levélben van. Nekem személy szerint is számos olyan levél érkezik, amelynek a Mentőövhöz vagy egyéb helyekre kellene érkeznie, ezekkel is ugyanez a helyzet. Aztán egyszer csak mindenkinél bekövetkezik az a pillanat, amikor átnézi a leveleit, és hopp, válaszol azokra, amelyikekre van mit. Tehát lehet, hogy a nekem írt levélre a válasz valamikor például Christől, vagy Lilytől vagy bárkitől érkezik, amivel jobban is jártok, mert én pölö sosem tudnék egyetlen olyan levélre sem válaszolni, hogy ebben vagy abban a játékban mit kell csinálni X helyen... :)

KÖZSZOLGÁLATI PERCEK

Hi Brazil. Lenne egy hatalmas problémám! Bocs, hogy csak most írok DE most lett vonalam. A márciusi PC Guruban lévő teljes játék Telepítője nem jó :-(! Mit tudnál mondani, mit csináljak vele, hogy működjön. Előre is köszi üdvözlöm a Tördöt és A Korr-t!

Takács András

Megmondom azt is. De először arra hívnám fel mindenki figyelmét, hogy még mielőtt telepíti a teljes játékokat, olvassa el a hozzájuk kapcsolódó cikket az újságban. Ott ugyanis nem csak arról szoktunk írni, hogy az ellenfél feje zöld és a játék amúgy marha jó, hanem arról is, hogy az adott progi telepítésével kapcsolatban vannak-e ismert problémák. Volt ilyenre már példa, nem is egy esetben. Említett game esetében is ott volt megjegyzés, hogy AMD processzorok esetében a program bugzik. A 2001/5-ös CD-n van hozzá patch. A teljes játékokkal, illetve a CD-vel kapcsolatos technikai jellegű bajaitokkal első körben keressétek meg Christ (chris@vogel.hu), általában tud nektek segíteni.

Hi Brazil! Nem baj, hogy nem válaszoltál az előző levelemre (lehet, hogy benne lesz az újságban???), de lenne egy fontos kérdésem hozzád. Nagy CS rajongó is vagyok az SC mellett, és leszedtem az 1.1-es CS update-et, meg az új HL update-et, de nem megy, problémája van egy wad file-lal. Mondta a haverom, hogy le lehetne szedni valahonnan a netről, csak már ő nem emlékezett, hogy honnan szedte le. Kérdésem, te meg tudnád mondani? Tisztelettel:

Szilos Gergely

Egészen biztos lehetsz benne, fogalmam sincs, hogy a barátod honnan és mit töltött le. :) A CS esetében nézzétek meg a www.cshu.net oldalakat, ott van mindenféle, ami ezzel a játékkal kapcsolatos, talán onnan meglelitek a megoldást. De most mondok valamit, figyeljen mindenki. Ha valamilyen játékkal kapcsolatban hasonló gondjaitok vannak, vagy úgy általában bele vagytok szeretve, akkor első körben ne minket

keressetek meg vele, hanem a rajongótábort, ők ugyanis a szakértők és nem mi. Számos fórum és internet oldal található, amelyik egy-egy jobban sikerült és nagy népszerűségnek örvendő játékkal foglalkozik, ott komoly ismeretanyag halmozódik és töményen, hiszen csak az adott témával foglalkoznak. A kérdést megelőzően: nem, nem tudok nektek a programokkal kapcsolatos címhegyeket ajánlani, bocsi. De kejne pánik, keressétek fel az online folyóiratok fórumainak játékokkal kapcsolatos részeit, ott biztos lesz megoldás, vagy valaki tud válaszolni a feltett kérdéseitekre.

Braz! Az öreganyátok s***t ny***k ki! Az áprilisi Guruban a teljes játék olyan jó vírusos, hogy elkezdtem ugrálni örömömben! Ha nem lett volna vírusirtóm, a gépem a lowsz**ban nyomná a sódert! Kapjátok be! annyit értek minden együtt! Érezzétek magatokat le.....sz***va! Az újságot meg többször nem veszem meg!!! Ha akarsz válaszolni, akkor ímélben, ha meg nem, akkor nem. ***(No comment – a törd.)***

(_ha_)

Akarok válaszolni, de nem csak e-mailben, mert ez fontos. Tehát: az áprilisi teljes játék NEM volt vírusos, mint ahogy még egyik teljes játék sem. Időről időre felbukkannak nálunk ilyen, és ehhez hasonló vírusszakértői levelek, sőt még ilyenebbek is. Például a múltkor jött olyan, amelyben valaki azt reklamálta, hogy az ő CD-je vírusos, a barátjáé meg nem (ne feledjük, ugyanannak a lapszámnak ugyanarról a CD-jéről beszélünk... :), és legyünk oly kedvesek, küldjünk neki másikat. Nem tudom, milyen víruskeresőket használtok a gépeiteken, de időnként nagyon-nagyon jó lenne, ha a többéves programokat frissítenétek, esetleg megbízhatóbb víruskeresőket alkalmaznátok. Alapszabály: ha valamire egy vírusprogram anyázik, akkor az még nem biztos, hogy vírusos is; meg kell nézni több víruskeresővel, lehetőleg az elérhető legfrissebbekkel, és ha több is jelzi a bajt, akkor a károkozó jelenléte már valószínű. A körültekintés és gondolkodás - mintegy nem mellékesen megjegyzem - az élet többi területén sem haszontalan, esetleg elkerülhető vele a baj, és ha mégsincs semmi, akkor nem nézik az embert például mérhetetlenül ostobának, nem úgy, mint azt, aki az első általa(!) nagy igazságnak vélt dolog alapján elkezd szülőzni...

Még egy megjegyzés, mert jó, ha tudjátok: a cég minden Vogeles CD-t a kiadás előtt a lehető legfrissebb víruskeresőkkel ellenőriz a kellemetlenségeket elkerülendő. Ennek ellenére elképzelhető, hogy mégis marad valahol egy olyan vírus, amelyet még ezek a programok sem ismernek, hiszen a vírusok mindig egy lépéssel előrébb járnak, mint az irtók. Ettől a problémától viszont sajnos egyetlen kiadvány sem mentes, sem a mieink, sem másé.

Cső Brazil! Figyelj, hogy van az, hogy a haverom berakja a CD olvasóba a Fallout cédémet, és amikor kiveszi, akkor a korong helyett csak annak az apró szilánkjait találja? Van ennek valami köze ahhoz, hogy a CD olvasó 54x-es? Válaszolj, lécci, mert nagyon kíváncsiak vagyunk! Kösz!

Pool-fa (Pálfy András)

Igen van, sajnos egyre többször előforduló probléma, amit írtál, nem feltétlenül a Vogeles CD-kre értem, hanem világviszonylatban megfigyelhető dolog ez. Az új CD drive-ok valami iszonytató sebességgel igyekszenek megpörgetni a lemezeket, ami azoknak komoly fizikai megterhelést jelent, és előfordulhat, hogy megadják magukat. Bizonyos CD drive-ok és bizonyos gyártástechnológiával készült lemezek esetén többször fordul elő a probléma, és ezt azért írom ilyen talányosan, mert még nincs rá korrekt válasz. Kiadónk jelenleg vizsgálja ennek a jelenségnek a körülményeit, hamarosan olvashattok róla cikket a Chipben és a Guruban is.

EGY TÖRTÉNÉSZ LEVELE

Szia Brazil! Az áprilisi rovatodban azt írtad, már nem is emlékszel, mióta gyártasz levrovot. Mi, hű alattvalóid mind tudjuk, hogy az idők kezdete óta, vagyis 1992 januárjától biztosítod szellemi fejlődésünket (leépülésünket). Jövőre illenék kiadni egy Brazil összest! Üdv és béke veled!

Ürge (Ürögi Gábor)

Atyaúúúúúúristen. Ennek utánagondolni is rettenetes, nem is teszem. Nekem erről nem a Brazil Összes bőrkötéses kiadása jut eszembe, hanem az, hogy lassan ideje lenne nyugdíjba vonulnom... :)*(Hááást, amilyen VHB vagy tényleg ideje lenne - a törd.)*

JOGOS KRITIKA

Yo! Esik a levrov színvonala! Ez szörnyű! És tudod mér? Kezdesz olyan válaszokat írogatni, melyeknek ÉRTELMÜK van, vagy akár HASZNÁLHATÓ INFORMÁCIÓT TARTALMAZNAK!!! Ez tarthatatlan! Hol a régi Brazil? A régebbi verzió jobb volt... Ha beraksz a levrovba, küldök egy írásos engedélyt, hogy vehetsz magadnak gumicukrot. Vagy epres csokit. Sört nem, mert lehet, hogy a folyékony kenyér okozta ezt a tragédiát. Na bye!

Scythe (Nagy Endre)

Tökéletesen igazad van. Bocs. Magam sem tudom, mi történt velem, valószínűleg napszúrást kaptam vagy kijózanodtam egy kicsit, és ettől lehet. Borzasztó, mik vannak és mennyire kell figyelni, kicsit ellazul az ember, és már ez van. Majd igyekszem mindent megtenni, hogy kikerüljek erről a mélypontról. Lehetséges megoldásként azon tűnődöm, hogy a sarki kocsmába költözök le, és intravénásan csepegtetett sörnedű hatása alatt fogok bele a havi levrovkészítésbe legközelebb.

DIABÓLÓ ZWEI ON DA NYET

Hello everybody! Csak 1, valószínűleg hülye kérdésem lenne. Mégpedig: Van a Diablo2. Van egy internetes multi része. A kérdés a következő: Ez kerül valamibe? +telefonszámla, csekk...?

(Gál Soma)

Ez semmi további kiadással nem jár az Internet-eléréseden kívül, a netes része a játéknak nem külön előfizetéshez kötött. A netes rész örökös (vagy legalábbis addig tartó részét, amíg mennek a szerverek :) elérését is megvásároltad a játék megvásárlásával. Mondom: megvásárlásával. Ugyanis csak és kizárólag eredeti példány birtokosaként tudod igénybe venni ezt a szolgáltatást, ha netán nem ilyened lenne (de nyilván van, csak mondom) akkor ne is próbálkozz...

TÉLAPÓ.HU

Hello! Olvastam a mostani PC Guruban (már régebben, csak most támadt kedvem írni) az NBA 2001 gépigényét. Elképesztő. PII 700-as és 128 MB RAM??? Nektek könnyű. Fogadok, mindegyikőtöknek min. 68 MB RAM-ja és a (szinte) legjobb 3D-s kártyája van. Nekem meg (csak) egy P260, 32 MB RAM és S3 Savage 4-es kártyám. Na szóval az lenne a kérésem, hogy E-mailen küldj el egy olyan címet az Internetről, ahol lehet modern Computert nyerni játékkal (tehát nem pénzért). Fontos lenne... (szóval az INTERNET-ről). És ha netalántán találnál, légyszi mondd meg a játékszabályokat!!! Ja, és még valami: Ne kelljen fizetni a gépért a játékon belül. Az E-mailt ide küldd: (...) Előre is köszi:

Fekete Zoltán
(persze, ha nem akarod, nem kell. De ugye megteszed egy sajnálatra méltó gyerek kedvéért... UGYE??)

Nekem meg olyan internetes cím kellene, ahol olyat lehet nyerni, hogy mostantól kezdve mindig azt csinálom, amihez kedvem van, amihez kimeríthetetlen anyagi forrásokat biztosítanak nekem. Feltétlenül szóljál, ha találsz ilyet, fontos lenne. Esetleg mindketten megpróbálhatnánk írni a Télapónak, vagy valami hasonló munkakörben tevékenykedő szakembernek, de kétlem, hogy ilyeneket is teljesítenének. De tudod mit? Sebaj. Én a mogyorós csokinak is tudok így legalább örülni Karácsony környékén.

Amúgy elmondom, közülünk sincs mindenkinek halálosan csúcspengekafaállatbaró konfigurációja, bár kétségtelen, hogy az átlagnál valamennyien jobb cuccal rendelkezünk. Amit az említett játéknál olvastál gépigény gyanánt, azt nem tudom, hogy ajánlott vagy minimális-e, de ma már egyáltalán nem nevezhető extrémnek, bár a te konfigodhoz képest sajnos valóban az. Ám a játékprogramok fejlesztői bizony nem azt veszik alapul, hogy mi az átlagos konfiguráció Európának ezen a részén. Tisztában vagyok azzal is, hogy kis hazánkban igen sokan vannak azok, akik nem csúcsmodellekkel rendelkeznek, és nem azért nem cserélnek gépet, mert ragaszkodnak a régi vashoz... Sajnos ezen én nem tudok nektek segíteni, a világ könyörtelenül halad tovább, és a fejlődés megállíthatatlan, s bár ez így leírva rettenetesen nagy közhely, de mégis igaz. Tehát ha lépést akartok tartani, akkor vagy hardverbe ölitek a pénzeteket számolatlanul, vagy keresitek a neten az ingyengépeket. Esetleg a keresgélést lerövidítendő írhattok ilyen és hasonló levelet nekem vagy a jó öreg Mikulás apónak is, pont annyi elosztogatni való ingyengépünk van mindkettőnek, sajnos. Meg még az lehet, hogy nem a legújabb játékokkal játszotok addig, amíg nem tudjátok felokosítani kedvenc gépeteket. *(Ezzel kapcsolatban csak annyit jegyeznék meg, hogy én rengeteg ideje játszom, ilyen netes nyerési lehetőségekkel, de nem azért, hogy barmit is nyerjek, hanem teszt gyanánt. Elárulok egy nagy titkot: SOHA SEM FOGSZ NYERNI, vagy csak egy morzsát, amit a hosszú játékidő miatt kapsz. – a törd.)*

MÉG EZT JÓ, HA TUDJÁTOK

Vigyázz! Az E-Mail nem ke-mail! Kegyetlen világban élünk!

(Hurger Dániel)

És ebben az a rettenetes, hogy ez bizony tényleg így van. Mert elmondani sem tudom, mennyire, de mennyire úúúúúútálom az e-mailben terjedő vírusokat. Is. És ez csak egy dolog, ezen kívül még mennyi de mennyi rettenetes dolog van... Én pölö ezekből még levrovot is szoktam csinálni. :)

LÉTEM ÉRTELME, HOGY MÉG EZT IS TUDJÁTOK

Na te meg minek vagy? Azért, hogy ne válaszolj erre a nagy semmire.

(Palásti Gábor)

Yep :)

ÉS VÉGÜL BÚCSÚZÁSKÉNT

Szia Brazil! Béke legyen veled! Na szasz

(Kovács Dávid)

Igen, ez jó ide a végére. :) Béke veletek is, na meg legyenek a csajokkal a fiúk, fiúkkal a csajok, éljen a nyár, kispajtások! :)

Brazil
brazil@vogel.hu

röff, illetve u. i.: nyáron tábor, táborban buli, buliban jó, nyáron sosem esik a hó :) (uhhhhh, de gyenge volt... :)

< Tényleg az :) Lily > (Teljesen: a harmat izompacsirta ehhez képest :) – a korr.) (Hmmmm, hát szóval izé... – a törd.)

KÜLVILÁG

HARMADIK TÍPUSÚ TALÁLKOZÁSOK 2 DVD

(Close Encounters of the Third Kind)

Rendező: Steven Spielberg
Szereplők: Richard Dreyfuss, François Truffaut, Teri Garr, Bob Balaban, J. Patrick McNamara, Roberts Blossom, Lance Hendriksen
Hang: Dolby Digital 5.1 és DTS angol,
Kép: 16: 9 (2:35.1);
Felirat: magyar, angol, cseh, izlandi, hindi, héber, holland, bolgár, török, dán, svéd, finn, görög, norvég, arab, lengyel
Extrák: Produkciós információk; Az alkotók és szereplők filmográfiája; A film előzetese; Így készült - 102 perces werkfilm; Kimaradt jelenetek; Rövidfilm: Figyeld az eget!

Steven Spielberget azt hiszem, nem kell bemutatnom a mozi szerelmeseinek. Munkái egytől egyig kasszasikerek mindamellett szakmai szempontból megkérdőjelezhetetlenek. Az 1977-ben forgatott Harmadik típusú találkozások Spielberg egyik legnagyszerűbb alkotása. A saját forgatókönyvből készített Sci-fi a műfaj alapköveinek egyike, melynek magyar vonatkozásai is vannak. A film operatőreként Zsigmond Vilmost üdvözölhetjük, míg az idegenekkel való kommunikáció létrejöttét Kodály pentaton hangsorának köszönhetjük.

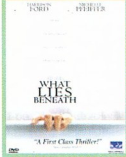
...Roy Neary, a villamos művek alkalmazottja egy rövidzárlat okát indul megvizsgálni Indiana államba, amikor kocsija váratlanul lerobban az út közepén - éppen akkor, amikor a feje felett az égbolton egy különös tárgy tűnik fel vakítóan éles fény és szokatlan hang kíséretében. Amilyen gyorsan az azonosítatlan repülő objektum érkezett, olyan hirtelen el is tűnt. Roy a jelenség hatása alatt futva indul abba az irányba, amerre eltűnni látta az UFO-t. A közelben mások is az eget kémlelik: Jillian Guiler és kisfia, Barry. Hamarosan csodálatos látványban lesz részük - egy csapat különös, vidám formájú, színes UFO bukkan fel a horizonton, és repül el felettük...

TEMETETLEN MÚLT

(What Lies Beneath)

Rendező: Robert Zemeckis
Szereplők: Harrison Ford, Michelle Pfeiffer, Joe Morton, Miranda Otto
Hang: Dolby Digital 5.1 angol,
Kép: 16: 9 (2:35.1); Felirat: magyar, angol, német
Extrák: Az alkotók és szereplők filmográfiája; A film előzetese; Így készült – dokumentumfilm -; Produkciós információk.

Robert Zemeckis nem mindennapi figura. Miután legjobb barátjától (Steven Spielberg) átvette megérdemelt arany szobrocskáját a Forrest Gumpért, új vízkere evezve leforgatta a Kapcsolatot, majd rövid idő elteltével élete legmonumentálisabb munkájába kezdett, amikor egyazon évben két film leforgatása mellett döntött. A Tom Hanks főszereplésével mozikba került Számkivetett mellett Harrison Fordnak és Michelle Pfeiffernek is munkát adva elkészítette a tavalyi év legjobb thrillerét, a Temetetlen múltat!



...Magányos asszony bolyong egy üres házban. Férje szereti őt, és mindent megtenne érte: ám a közeli egyetemen végzett tudományos kutatómunkája túlságosan is leköti figyelmét.

Claire furcsa hangokat hall a szomszédból, unalmában leselkedni kezd a kerítés túloldalán élő pár után, majd furcsa hangokat hallva borzongató érzés keríti hatalmába: a szomszéd megölte, és a közeli tóba dobta feleségét.

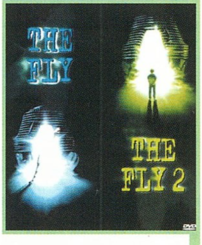
Ám a hangok egyre közelebb jönnek. Követik az asszonyt, bármerre megy. A ház megtelik zörejekkel, érthetetlen eseményekkel, és a fürdőszoba tükrére megfejthetetlen jelek rajzolódnak...

A LÉGY ÉS A LÉGY 2

(The Fly, The Fly 2)

Rendező: David Cronenberg (A légy) és Chris Walas (A légy 2)
Szereplők: Jeff Goldblum, Geena Davis, Eric Stoltz, John Getz
Hang: Dolby Digital 5.1 angol
Kép: 16: 9 (1:85.1)
Felirat: magyar, angol, cseh, dán, finn, héber, izlandi, norvég, lengyel, portugál, svéd
Extrák: Interaktív menük; Közvetlen jelenetválasztás; A film előzetese

David Cronenberg 1986-ban készített horror alapműve most végre digitális formában is hozzáférhető. A Jeff Goldblummal és Geena Davisszel készített kulthorror remélhetőleg csillapítani fogja a műfaj szerelmeseinek étvágyát. Fontos megjegyezni, hogy a légy megjelenésével egy időben ugyanazokkal a technikai paraméterekkel megjelenik a Légy 2 DVD verziója is, amely ha történet szempontjából nem is, de az effektusok aspektusából messze lekörözi elődjét. Minden horrorrajongó számára kötelező darab!



...A kissé őrült tudós, Seth Brundle olyan szerkezetet fejleszt ki, amely képes részeire bontani, továbbítani, majd újra összerakni bármilyen anyagot. Teleportáló szerkezetét nemsokára élőlényeken is kipróbálja, majd a sikerek hatására önmagát is kísérleti alannyá avanzsálja. A kísérlet során azonban génjei keverednek a teleportba repült házi légyével. Brundle hamarosan furcsa tüneteket észlel magán: ereje és teljesítőképessége emberfelettivé válik, folytonos nyugtalanság gyötri, és teste is elképesztő változásokon megy keresztül...

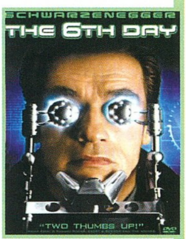
A HATODIK NAPON

(The Sixth Day)

Rendező: Roger Spottswoode
Szereplők: Arnold Shwarczenegger, Robert Duvall, Tony Goldwin
Hang: Dolby Digital 5.1 angol, magyar
Kép: 16: 9 (2:35.1);
Felirat: magyar, angol, német
Extrák: Produkciós információk; A film előzetese; Így készült – dokumentumfilm; Audiokommentárok; Különálló zenesáv; 10 rövidfilm a trükkökről, a kulisszatitkokról; 3 jelenet sztoribord és a film összehasonlítása; 2 animált sztoribord jelenet

Akadhat férfi, akinek csupán egyetlen méltó ellenfele van: önmaga!

Adam Gibson, helikopterpilóta boldogan él családjával, ám egy nap – éppen egy olyan napon, amikor súlyos balesetet érte, rá kell jönnie, hogy eddigi boldogsága átmeneti volt, amit valaki elvette tőle. Hogy ki? Adam Gibson. Önmaga tökéletes mása költözött be a házába, felesége és gyermeke mellé! A férfi azonban ragaszkodik az életéhez: meg akarja tudni, ki és milyen játékot játszik vele. Hamarosan rájön, hogy balesete után halottnak hitték, és egy cég elkövette a legsúlyosabb vétséget. Klónozta őt. A nagyvállalat természetesen mindent megtenne, hogy eltüntesse bűne nyomait. És ehhez meg kell szabadulnia az eredetitől.



Persze csak akkor, ha mindenre elszánt bérgyilkosai meg tudják állapítani, melyik Gibson az eredeti...

Sasa

DVD

HANNIBAL

Szereplők: Anthony Hopkins, Julianne Moore, Giancarlo Gianinni, Francesca Neri, Ray Liotta
Rendezte: Ridley Scott
Forgatókönyv: David Mamet, Steven Zaillian
Fényképezte: John Mathieson
Zene: Hans Zimmer

Ez aztán az élet! Szépség, elegancia... Éppen neki való. Mégis folyton a nőre gondol. Vajon az élete lehet-e teljes nélküle?

A nő fegyelmezett életmódjából és szándékai tisztaságából meríti erejét. De van körülötte valami... valami leheletfinom nyugtalanság, mely, mint az árnyék, követi mindenhová... hogy alig észrevehetően bár, de... sebezhetővé tegye.

Tíz év telt el azóta... Mégis ott van legszörnyűbb rémálmaiban.

Tíz év telt el azóta... De a nő még mindig legérzékibb vágyainak tárgya.

A bárányok hallgatása utáni csend végre megtört! Ki hitte volna, hogy közel tíz évet kellett várnunk arra, hogy a fantasztikus Bárányok hallgatnak (5 Oscar) című horror-thrillernek megszülessen a folytatása.

Vártam, nagyon vártam, de tudtam, hogy semmiféle tekintetben nem lesz képes felvenni a versenyt az 1991-es év legjobb filmjének kikiáltott elődjével, ám ennek ellenére lélegzetvisszafojtva, előítéletektől mentesen ültem be Ridley Scott (Gladiátor) legújabb mozijára.

Már itt rögtön az elején le kell szögeznem, hogy a Hannibal minden tekintetben profin elkészített mű. A rendezés, a színészek, a zene, a fényképezés és a vágás gondos munka gyümölcse; mondhatni, hibátlan, ám mindezek ellenére sajnos nem áll össze a kép. Hogy miért? A válasz egyszerű: a Hannibal története és a belőle készített forgatókönyv nem képes arra, hogy felkeltse a néző figyelmét, s ha netalán nem láttam volna a film előző részét, karomat széttárva távoztam volna a moziból. A Hannibalt nézve semmire nem derül fény, nem ismerjük meg jobban Lectert, nem kerülünk közelebb Stearling nyomozóhoz és nem kapunk választ egyetlen kérdésre sem azok közül, amelyek esetleg a Bárányok hallgatnak megtekintése után felvetődtek bennünk. A fokozatosan hömpölygő történet érdektelenül úszik közel két órán keresztül, és brutalitásával meg meghökkentve itt-ott rémületet kelt arcunkra, de célját – a mítosz öregbítését - sajnos nem éri el.

“Állandóan jó anyagokra vadászom, melyek lehetővé teszik a számomra, hogy akármilyen kategóriában nagyszerű emberekkel dolgozhassak – mondta Scott a Hannibal készítése előtt. – Minden munkába a saját értelmezésemet próbálom belevinni, és mindig igyekszem létrehozni valami egyedit. Sosem féltem a folytatásoktól. Ha az anyag valóban jó, a tehetség úgyis megóvja az embert a középszertől és a közhelyes ismétlésektől. Megelégedéssel töltene el, ha a filmem megközelítené A bárányok hallgatnak színvonalát... De igazán boldog csak akkor lennék – és ez már az az átkozott versenyszellem, amely, bevallom, mindig is kissé túltengett bennem –, ha a közönség azt mondaná: a Hannibal izgalmasabb, mint az előzménye... Akárhogy lesz is, az biztos, hogy sikerült megtalálnunk a maga utánozhatatlan stílusát és hangvételét.”

...Tíz év telt el azóta, hogy Dr. Hannibal Lecter (Anthony Hopkins) megszökött a börtönből; tíz év telt el azóta, hogy Clarice Starling, FBI-ügynök (Julianne Moore) találkozott vele a közveszélyes őrültek számára fenntartott, különlegesen őrzött kórházban. Az orvos most Olaszországban élvezi a szabadság édes lehetőségét. Starling azonban nem felejtette el Dr. Lecterrel való találkozásait – metsző hangja, jeges tekintete még mindig ott kísért álmaiban. Mason Verger szintén emlékszik Dr. Lecterre, akinek ő volt a hatodik áldozata, aki bár szörnyűségesen eltorzult, a csodával határos módon életben maradt. Mint egyetlen örökös, a családi vagyont használja fel a bosszúra. De nagyon is jól tudja: ahhoz, hogy Lecter horogra akadjon, biztos csalira van szükség – Clarice Starlingra...

Nagyon sajnálom, hogy Ridley Scott a Gladiátor után ennyire mellényúlt, mármint ami a forgatókönyvet illeti; nagyon örülök, hogy Anthony Hopkins ismét brillíroz szerepében, és mélységesen megértem Jodie Fostert, hogy nem vállalt részt a Hannibal szuperprodukcióban. A pletykák szerint Jodie túl véresnek találta a novellát, ami a rendezőnek köszönhetően naturálisan realizálódott a vásznon, csak sajnos valamiért nem úgy működik, mint ahogy kellene. Ezeket a képsorokat leginkább a beteges jelzővel illethetném, ami nem méltó a Jonathan Demme által lefektetett nagy elődhöz. A film Amerikában az első hétvégén parádésan kezdett, majd fokozatosan vesztve szorításából pillanatok alatt lecsúszott a legtöbb bevételt hozó filmek tízes listájáról. Természetesen a film jócskán a 100 millió fölött landolt, és az európai premier még csak most kezdődik. A producerek tehát elégedetten dőlhetnek hátra, hiszen vállalkozásuk bőségesen megtérült. A rajongók azonban csalódottan hagyják el a termeket feltéve önmagukban a kérdést: „Ezt miért kellett?”

Minden morgásom ellenére azért érdemes beülni a filmre, különösen akkor, ha láttad az előző részt. Hibái ellenére a biztosan állíthatom, hogy a Hannibal a nyár legnagyobb mozisikere lesz, ennyi... se több... se kevesebb!!

Sasa

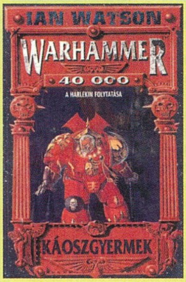
CARL SARGENT MARC GASCOIGNE: VÉRES UTCÁK

Beholder Kiadó (2001)
Fordította: Maleczki Balázs Miklós

Az időpont: 2054. A helyszín: London. A főszereplők: Geraint (Wales lordja, politikus, adeptus), Serrin (tünde mágus, akit szülei halálának megbosszulása éltet), Francesca (nagyszerű dekás, akit rémálmok gyötörnek), valamint Rani (indiai ork lány, aki néhány értelmetlenül meghalt családtagjáért akar bosszút állni). Ja, és természetesen a titokzatos megbízó, aki a háttérben meghúzódva keveri a lapokat.

A társaságból hárman már dolgoztak együtt, a negyedik viszont egészen kezdő. Vajon ez a furcsa, egyáltalán nem összeszokott csapat hogyan lesz képes megbirkózni az összes felmerülő nehézséggel? Például azzal, hogy ki a megbízó, és miért éppen őket választotta? Vagy azzal: hogyan lehetséges, hogy az 1800-as évek rettegett mészárosa, Hasfelmetsző Jack újra az utcákon tevékenykedik? Vajon képesek-e megállítani?

A Shadowrun világához híven erre a történetre is igaz: soha ne higgy el semmit elsőre! Sőt, másodikra is csak fenntartásokkal!



IAN WATSON: KÁOSZGYERMEK

Szukits Kiadó (2001)
Fordította: Szántai Zsolt

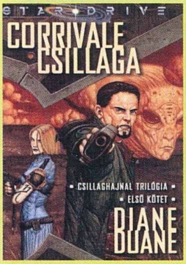
Az előző rész végén a csapat egyetlen nőtagja meghalt, és ezt a veszteséget Jaq Draco, az inkvizítor nehezen viseli. Az egész regény alatt azon dolgoztatja egyre bomló agyát, hogyan tudná visszahozni őt az életbe.

Mi sem egyszerűbb: el kell olvasnia az eldák ősi könyvét, és értelmeznie a benne található jóslatot. Ehhez viszont nem ártana ismerni a nyelvet.

Jaq és társai felkeresik Sabulorb bolygóját, ahol a nő annak idején sikeres küldetést hajtott végre. Nem nézelődhetnek sokáig nyugodtan, mert felbukkannak az eldák és a káoszgárdisták (mindenki a könyvet akarja).

Hőseink bolygóról bolygóra menekülnek egy tolvajlánnyal kiegészülve. A Hiperhálóban sikerül visszahozniuk az orgyilkosnő lelkét. Ez mind szép és jó, csakhogy a nő rájuk támad, és megöli Jaqot, majd elmenekül. A két túlélő pedig elindul vissza a császári csapatokhoz.

Jaq végig őrült, a rend és a káosz között lavíroz – halála feloldja az egyre növekvő feszültséget.



DIANE DUANE: CORRIVALE CSILLAGA

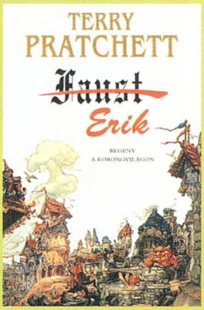
Delta Vision Kft. (2001)
Fordította: Tóth Zsolt és Domján Annamária

Akik megkedvelték az Alternity játékrendszert, most örülhetnek: megérkezett az első magyarul kiadott regény, amely – valószínűleg nem véletlenül – egy trilógia (a Csillaghajnal-trilógia) első kötete.

Garbiel Connor, az ambiciózus fiatalember a Concord Gárdisták főhadnagya, és éppen egy béketárgyalásokat folytató nagykövetasszony segítője. Amikor a szerződés aláírása előtt a nőt szállító űrsikló felrobban, Gabriel gyorsan a vádlottak padján találja magát. Bűnös vagy áldozat?

Erre a kérdésre mi választ kapunk ugyan, de sajnos szegény fiúnak még sok kalandot kell átélnie, míg tisztára tudja mosni nevét. Addig pedig együtt kell élnie a számkivetettséggel, és egykori társai izzó gyűlöletével.

Még szerencse, hogy egy fraal nő társául szegődik. A közösen eltöltött idő alatt számos életveszélyes kalandot élnek át, és valószínűleg még ennél is több vár rájuk. Már csak az a kérdés, miért éppen Connor kapta a balek szerepét?



TERRY PRATCHETT: ERIK

Cherubion Könyvkiadó (2001)
Fordította: Dr. Sohár Anikó

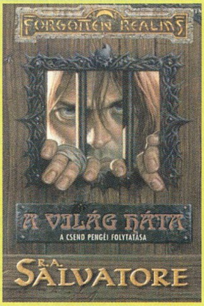
Széltoló szeretne visszajutni a világba, de egyedül nem megy neki. Ekkor lép be a képbe Erik, aki megidézi. Bár eredetileg egy démont szeretett volna, hogy az teljesítse három kívánságát: világuralom, örök élet és a legszebb nő szerelme.

Ezek teljesítésére Széltoló aligha képes. Vagy mégis? Az első "csettintés" után kiderül, hogy az események nem egészen úgy alakulnak, ahogy azt elképzelték. Mert ugyebár ki szeretné, ha feláldoznák egy istenségnek? És még a démonok ura is haragszik rájuk.

A legszebb nő pedig időközben meghízott, és számos gyereket szült. Ez némileg lehangolja Eriket – akárcsak az a tény, hogy nem tudják megváltoztatni a történelem menetét.

A harmadik "csettintés" eredményeként hőseink a teremtés előtt találják magukat, majd látogatást tesznek a modern pokolban, ahol legfőképpen unalommal büntetik az ott tartózkodó "bűnösöket".

Félelmetes nyelvi megoldások és zsibbasztó humor – vagyis igazi Pratchett. Bár kicsit rövidke.



R. A. SALVATORE: A VILÁG HÁTA

Szukits Kiadó (2001)
Fordította: Hoppán Eszter

A történet Wulfgarról szól, aki Luskanban maradt, és kidobólegényként alkoholizál – felejtés gyanánt. Miközben egyetlen "barátjával", Morikkal együtt belekeveredik egy gyilkossági ügybe, még az Égisz agyart is ellopják tőle. Majdnem kivégzik őket, de az utolsó pillanatban az áldozat megbocsát, ezért csak távozniuk kell Luskanból. Észak felé indulnak.

A másik szálon (mert az is van) egy parasztlány–parasztfiú–herceg háromszög története halad. A lány szerelmes a fiúba, a fiú saját magába, a herceg pedig a lányba. A lány a herceget választja, de előbb még teherbe esik a fiútól. Wulfgar pedig ismét "jókor" érkezik, hogy valaki más bűnét kenjék rá. A kivégzés előtt kiszabadul.

A barbár megpróbál jó útra térni, de Morik nem igazán hagyja. Ennek ellenére Wulfgar elmegy az újszülöttért (aki persze nem az övé), és továbbindul Waterdeepbe. A két főhős útjai szétválnak.

Hiányzik Drizzt, és a többi megszokott karakter, kevés a harc, a cselszövés – legalábbis szerintem.

Vanda

KÖNYVEK

DESIRE

Igen, ismét egy profi, előremutató csomag, olyan, amilyenektől Renaissance a Renaissance, és nem olyan, mint a múlt hónapban bemutatott Progression (azaz eltévelyedés). Dave Seamen ismét megmutatta, hogy hogyan definiálja a lélekzenét, azaz fantasztikus, testet-szívet begyűrűző trance-dallamok a szállás és az építkezés jegyében egyetlen, fenséges kompozícióba pakolva. Ezért méltó is Desire a Masters Series Part Three megnevezésre, mivel még elődeit is felül tudja múlni. Abszolút maximum: igényesség felsőfokon, zeneileg, képileg, mindenhogy teljesen el van találva. Ha ezt így folytatják, akkor szépen átveszik a helyét a Ministrynek a topon. Olyan szériákat alkotnak, amilyeneket nem lehet elfelejteni, csak ámulni, hogy mennyire hangulatfokozók. A Desire teljes, minőségre élezett, meditatív kikapcsolódás. Itt látszik az, hogy mennyit számít az, ha apait-anyait beleadnak egy-egy mix készítésébe, hogy előre mindent megterveznek, a számokat a koncepcióba leginkább beleillő változatukban rakják fel, és hogy itt már inkább van szó számítógéppel megsegített egyvelegről, mint élő mixről. Ami ez esetben nem is zavaró, mivel így, egyben jó az egész!

NÁKSI VS. BRUNNER SUNSHINE

Az ismert sláger DJ páros új fába vágta a fejszét, nevezetesen, hogy nyári Club Sandwich-et is csinál... A Sunshine abszolút megfelel a koncepciónak, slágerekkel telerakott eurohouse és trance, vagy inkább handbag mix, hogy úgy mondjam, fiatalos, lightos téma, ifjú „clubberek" leendő kiindulópontja. Ugyanakkor rendhagyó is, mivel a két saját remixen kívül tartalmaz még egy saját és egy másik magyar felvételt is. Utóbbi számot a Transident nevű formáció jegyzi, akik nagyon pofátlanul a Dune legendás Are U Ready To Fly-ját nyúlták le, nagyjából egy az egyben, amit azért nem kellett volna (bár itt jegyzem meg, hogy a lemezt megvásárlók többségének ez sajnos nem fog feltűnni :-)). Ettől függetlenül közismert szerzeményekből most sincs hiány (igaz, kicsit gázos, hogy pl.: a Summer Jam tavaly nyári dal), hiszen képviselteti magát a német VIVA vonal jó néhány jeles alakja, így: Ian Van Dahl, Paffendorf, Cosmic Gate, Mauro Picotto, Brooklyn Bounce :-), Fragma, Voodoo & Serano is egy-egy felvétellel.

PUMPIN' MIX 2.

Hopp, ezt nevezem szintugrásnak, bekeményítettek az Undergroundnál, hol van már a szolid sárga borító, teljes nyugat-európai sztájl, klassz. Az új Clarkee CD ismét pumpál, igaz, már nem annyira, mint elődje, némileg más stílusban, lecsillapodottabban, egyre inkább a trance jegyében (mintsem a pumpin' house-ban), szigorúan kommerszitást, azaz slágerességet mellőzve. A pumpin' mix kettő már jóval felnőttebb, mint elődje: minden szempontból előremutatóbb, követi a nyugati trendeket, igazi club mix. Sőt, két magyar vonatkozása is

NUBREED

A legújabb Nubreed CD-re a PC Guru progresszív clubboy-ja, Tatcom hívta fel a figyelmemet... külön köszönet érte, mivel megint jó lóra tett :-)). A Global Underground sorozaton belül külön vonalat képző Nubreed CD-k kevésbé vannak rivaldafényben, mint hasonszőrű társaik, pedig igazán figyelemre méltók (így kerülhették el az én koncentrációmat is). Kevesen gondolnák, hogy a jelenleg negyedik részénél tartó progresszív trance sorozatnak van olyan része, amelyiket maga a house zene keresztapja, Danny Tennaglia kevert. A mostani rész mixelését az eddig kevésbé ismert, de igencsak feltörekvő, fiatal holland „DJ fenegyerekre", Sander Kleinenbergre bízták. Így lendületesen keveredik az angolszász és holland gondolkodás és ízlésvilág, amire szükség is van az egyre inkább elpopulárisodó angol szcénában. Ennek is betudható, hogy a két lemez bővelkedik nagy és biztos (igényes) előadókban, elég, ha csak rápillantunk Sasha & Emerson, az Art Of Noise, Delerium, Banco de Gaia, Tarrantella, vagy netán Satoshi Tomiie nevére, amelyek ugye, igen jól csengenek a „globalos" világban.

GIGI D'AGOSTINO TECNO FES VOL. 2.

Brrr. a hideg már eddig is kirázott, ha meghallottam az olasz kommersz slágergyáros nevét, pláne, amikor még a kezembe is került új – második – lemeze, amely igazából már csomagolásra sem nyújt túl igényes, vagy inkább versenyképes élményt (gondoljunk csak a magyar Strictly! CD-kre vagy a fenti Renessaince-ra viszonyításképpen). Mint ismeretes, a salernói születésű gigoló, D'Agostino bő egy éve a Bla, Bla, Bla-val jutott fel a slágerlisták élére, majd rögtön utána a Nick Kershaw feldolgozással, a Riddle-lel (amely már eredeténél fogva is bombasiker volt) ostromolt, aztán az Another Way és most a második lemez beharangozójaként a La Passion következett, amely már megteremtette a hidat a két CD között. Így a Tecno Fes többi dala is biztos sikerre számíthat (igaz, kisebbre, mint az előző), hiszen az első három sikerszám lendülete még sodrásban fogja tartani az új szerzeményeket... egy darabig, amelyek már gyakorlatilag teljesen kimerítik az euro-dance és az euro-pop határait (á la Eiffel 65 anno). Sőt, stílszerűen még feldolgozások is hallhatók az albumon, így pl.: Negrocan tavaly nyári latinos slágerének, a Cada Veznek helyi változata is. Mindezek ellenére a siker (ha langyosabb is) garantálva van a nagyfokú médiatámogatásnak és „közérthetőségnek" köszönhetően.

HYPNOTIX STAR WARPS

Eddig kevésbé ismert magyar produkció a Hypnotix, amelyet a Németországban élő Leslie Sonny (Who is? :-)) és Amadeus alkotnak. Divatos, slágerhangszerekből összegyúrt zenéjük kellemes háttérzenéül tud szolgálni, pl. kocsiban. Kifejezett nyugtató hatást vált ki az emberből, teljesen szintetikus, ám de mégis dallamos, instrumentális, amely leginkább Jean-Michel Jarre legújabb kori reinkarnációjaként fogható fel. A lemezt stílusilag talán happy-trance-ként lehetne definiálni, persze igencsak lelassult, nyugodt változatban. Érdekes.

Szabó Dani (freeboy@buli.net)
Köszönet Tapaszi „WAP" Mónikának!

KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMA

E3 LOS ANGELES

Mint minden év májusában, a PC Guru csapata most is felkerekedik, hogy részt vegyen a világ egyik legrangosabb játékkiállításán, a Los Angeles-i E3-on. Az idei év show-ját még a szokottnál is nagyobb várakozás előzi meg. Most nyílik ugyanis először lehetőségünk arra, hogy kipróbálhassuk a Microsoft új konzolgépét, az X-boxot. A konzolcsodán kívül persze rengeteg olyan játékot is bemutatnak a kiállításon, melyek méltán tarthatnak számot olvasóink érdeklődésére. Itt van mindjárt a Myth III: Wolf Age, melyről kiderült, hogy az egyik fejlesztője magyar. Sikerült megszereznünk a jogokat egy exkluzív interjúra, melyben olyan grafikai anyagokat és játékképeket mutathatunk be, melyek a PC Guruban jelennek meg először a világon. Reményeink szerint sikerül bejutnunk a LucasArts standjára is, ahol közelebbről megszemlélhetjük az ősszel kiadásra kerülő Star Wars stratégiát, a Galactic Battlegroundot. Maradjunk még egy kicsit a Star Wars témakörnél. A LucasArts a Bioware-t is megkörnyékezte (úgy tűnik, rájöttek, hogy olyan csapatnak kell fejleszteni a játékot, amelyik ért is hozzá), így fejlesztés alatt áll a titokzatos Star Wars szerepjáték, melyet zárt ajtók mögött be is mutatnak a kiválasztott újságíróknak. Gondolom, azt mondanom sem kell, hogy a PC Guru stábja is a szerencsés kevesek közé tartozik, így a következő számban részletesen beszámolunk erről a sokak által várt RPG-ről is. A kiragadott példák mellett közel 800 játék lesz kiállítva, így nem sok időnk lesz városnézésre .

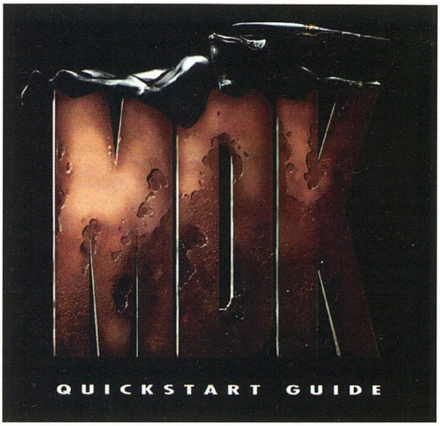
MYST III: EXILE

A Myst sorozatot a világ egyik legnagyobb példányszámban eladott játékaként tartják számon. A hírek szerint a harmadik rész megjelenésekor több mint másfélmillió előrendelés érkezett be a boltokba erre a játékra. A következő PC Guruban részletesen megvizsgáljuk ezt az őrületet, s terveink szerint teljes végigjátszást is mellékelünk a teszthez.

EUROFIGHTER TYPHOON

Mostanában meglehetősen kevés repülőszimulátor jelenik meg PC-re. Úgy tűnik, egyre kevesebb játékos hajlandó hónapokat áldozni az idejéből arra, hogy kiismerjen egy ennyire bonyolult játékot. Éppen ezért számít igazi csemegének a Typhoon, melynek megjelenésére már nagyon régóta vártunk.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURUBAN



MDK
Kiadó: Interplay
Fejlesztő: Shiny Entertainment
Stílus: Third Person Action

Az 1997-es év akciójátékának választott MDK végre a PC Guru mellé került, mint teljes játék. A Tomb Raider-szerű nézőpont, az elképesztően jó 3D engine (még mai szemmel nézve is) és az élvezetes akciórészek nagyon bejöttek a játékosoknak, az MDK a Shiny egyik legsikeresebb játéka. A játék gépigénye nevetségesen alacsony, s a 3D-s megjelenítés ellenére sem szükséges hozzá 3D-s gyorsítókártya (persze ha rendelkezünk ilyennel, akkor azt a játék ki fogja használni).

Gépigény: Pentium 90, 16 MB RAM

BALDUR'S GATE 2 DEMÓ

Amikor megláttuk az MDK méretét (250 MB), rögtön tudtuk, hogy nem szabad parlagon hagyni a fennmaradó helyet. Sokat törpöltünk azon, hogy mit lehetne kezdeni azzal a 400 MB hellyel. Végül úgy döntöttünk, hogy kivételesen a rövidebb lesz a hagyományos demó CD, s az MDK-vel egy lemezen fog megjelenni. A fennmaradó üres CD-re feltesszük a Baldur's Gate 2 demó változatát, mely egy teljes CD-t elfoglal. Ebben a verzióban a teljes első fejezetet végigjátszhatjuk (Irenicus Dungeon). Generálhatunk magunknak csapatot is ugyanúgy, mint az eredeti változatban. Reméljük, hogy a demó végigjátszása után sokan kedvet kapnak ehhez a fantasztikus szerepjátékhoz.

A KÖVETKEZŐ PC GURU JÚNIUS 29-ÉN JELENIK MEG.

A barbár megpróbál jó útra térni, de Morik nem igazán hagyja. :nnek ellenére Wulfgar elmegy az újszülöttért (aki persze nem az ·vé), és továbbindul Waterdeepbe. A két főhős útjai szétválnak.
Hiányzik Drizzt, és a többi megszokott karakter, kevés a harc, a :selszövés – legalábbis szerintem.

Vanda

Sci-fi hét
június 21-27.

Sci-fi week
21-27 June

STER CENTURY
CAMPONA MOZI

Bérlet váltható!

SZENTIVÁNÉJI NYITÓFESZTIVÁL 21-ÉN
EGÉSZ ESTÉS ZENE, TÁNC ÉS FILMVETÍTÉSEK KIFULLADÁSIG!

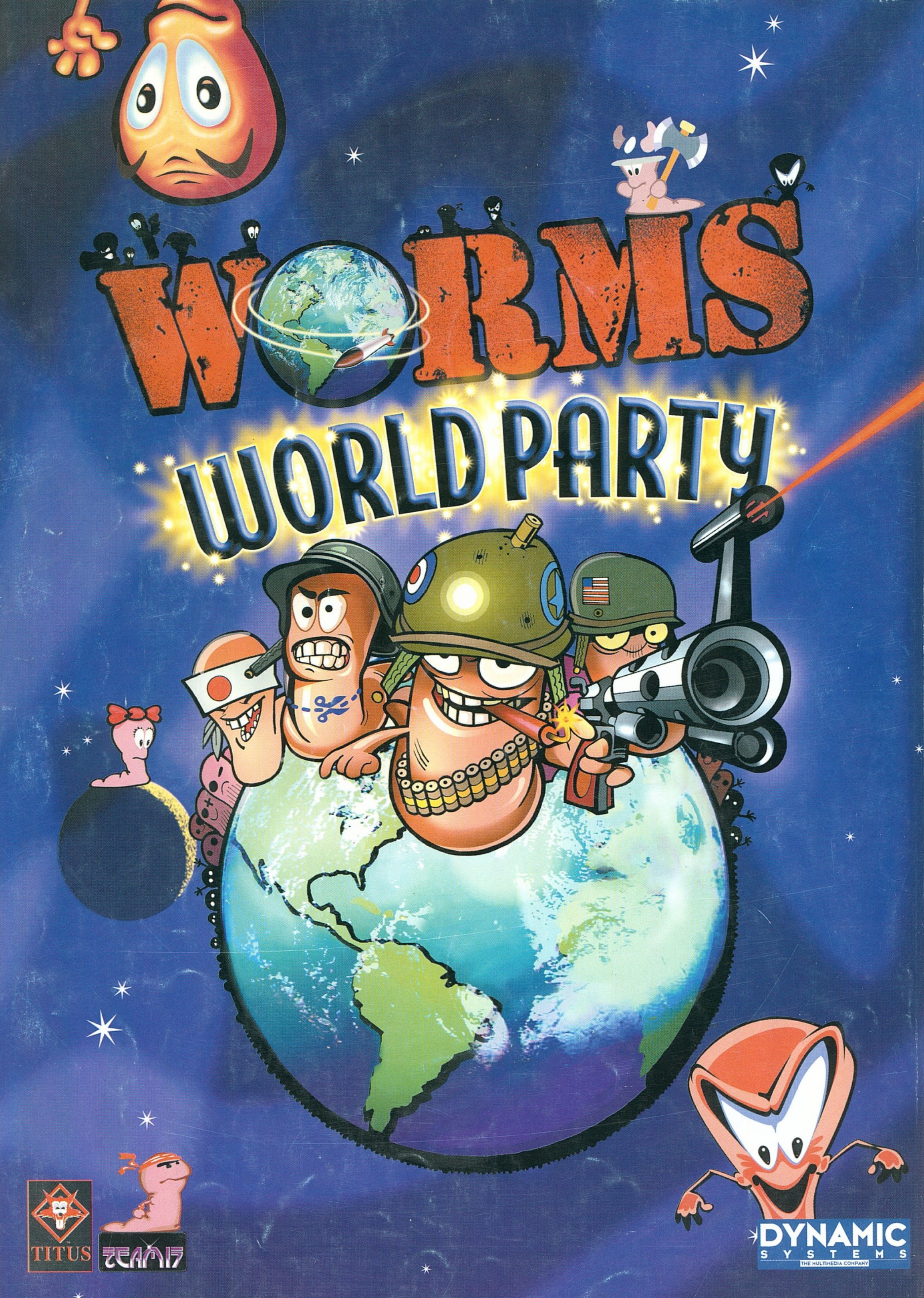
UFO DÉLUTÁN 24-ÉN
PUSZTAI SÁNDOR: KOZMIKUS CIVILIZÁCIÓ
HARGITAI KÁROLY: SZEX A MEGFELELŐ IDEGENNEL
KISFALUDY GYÖRGY: NEGYEDIK DIMENZIÓ
FILMVETÍTÉS

- TITAN AE - IDŐSZÁMÍTÁSUNK UTÁN
- STAR TREK: ŰRLÁZADÁS
- GALAKTITKOS KÜLDETÉS
- MARS MENTŐAKCIÓ
- MÁTRIX
- STAR WARS I. BALJÓS ÁRNYAK
- KEDVENC MARSLAKÓM
- GALAKTIKUS TÁMADÁS
- LOST IN SPACE
- PITCH BLACK
- A KÉTSZÁZÉVES EMBER
- X-MEN

LÉPJ ÁT A CSILLAGKAPUN!

www.stercentury.hu

INFORMÁCIÓ ÉS JEGYRENDELÉS: 424-3333


WORMS
WORLD PARTY
TITUS
TEAM17
DYNAMIC
SYSTEMS